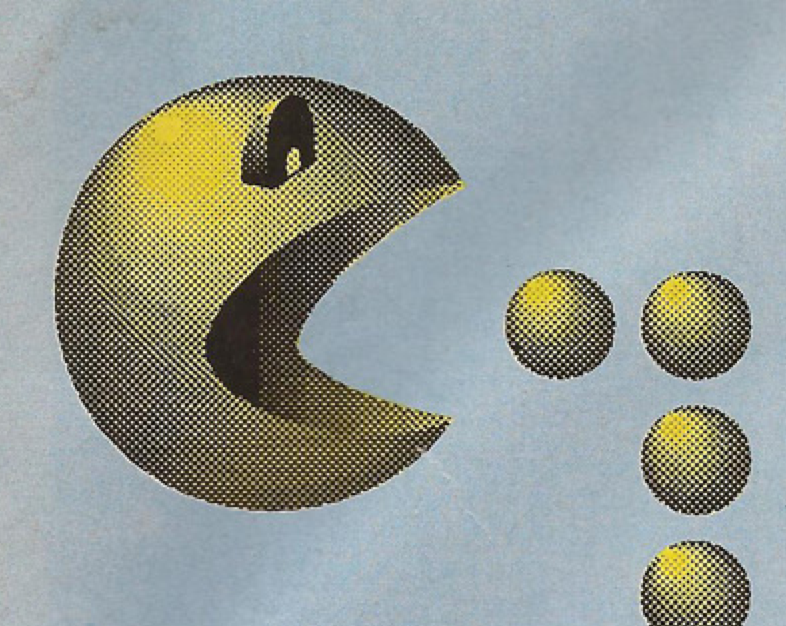

ACTION
ES DE FIERRO
GAMES
Rep. Argentina AÑO 2 - Nº 23 $ 3,80
EDITORIAL QUARK
ROBOCOP Vs.
TERMINATOR
MEGA - SUPER NES
TIME SLIP
Aladdin
GLOBAL GLADIATORS
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.





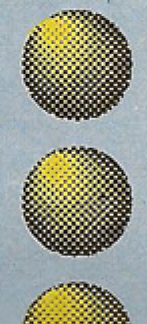
Ganá en todas las direcciones con NTD.



16 BITS

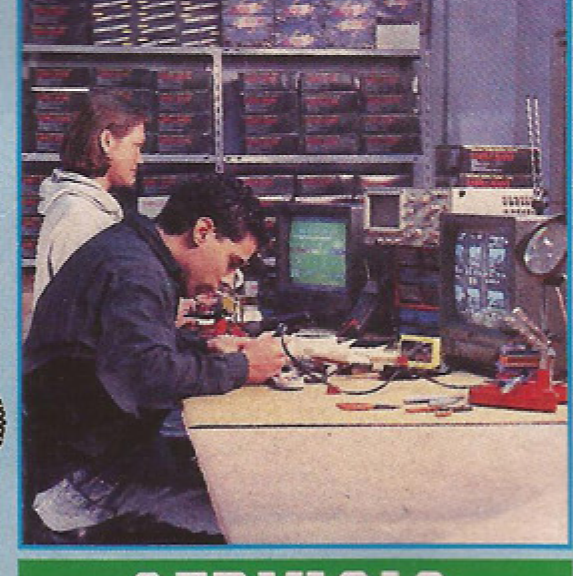
Para ganar desde el principio, NTD le brinda la mayor variedad de títulos, total garantía y absoluto respaldo en servicio técnico.





FAMILY GAME

El Nº 1 de los Family Game!. Por su calidad, diseño y tecnología ultraconfiable. Con joystick incorporados que elimina la posibilidad de rotura. Fabricados especialmente para la Argentina bajo los más modernos conceptos de CALIDAD TOTAL, brindándole al usuario mucha más satisfacción por largo tiempo.





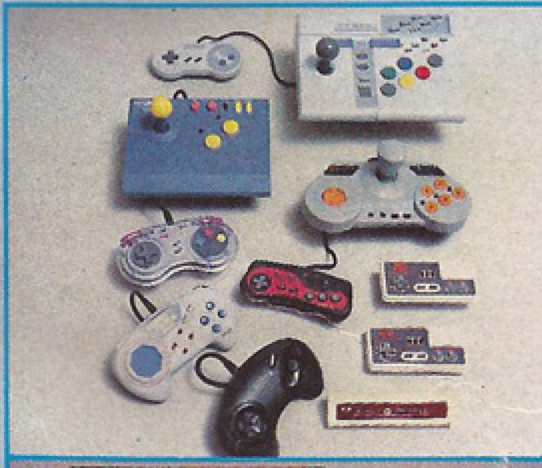
SERVICIO TECNICO

Profesionales especializados y una importante infraestructura para garantizar todos y cada uno de los equipos y accesorios que produce o importa

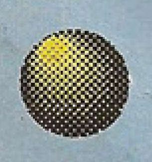


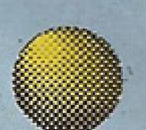
ACCESORIOS

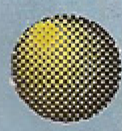
La gama más completa en repuestos y accesorios la tiene NTD. Con el respaldo que le brinda su stock permanente y su reconocido asesoramiento.



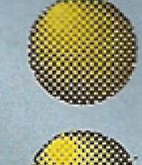






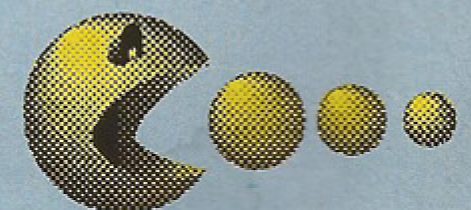






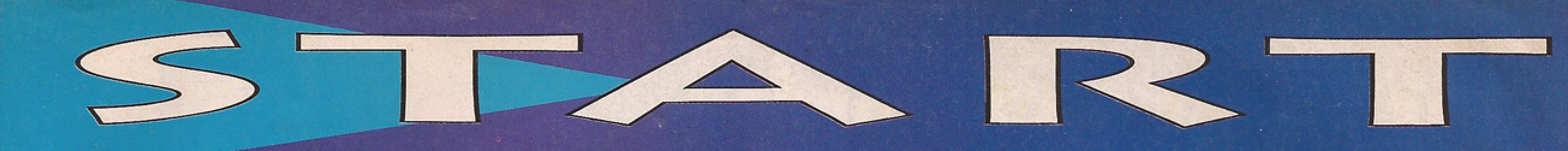
ENVIOS A TODO EL PAIS
VENTA A COMERCIOS EXCLUSIVAMENTE





THE WORLD OF VIDEO GAME

NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
GUARDIA VIEJA 4438, (1192) CAPITAL FEDERAL
TEL. 862-1192 - TEL./FAX: 89-8153

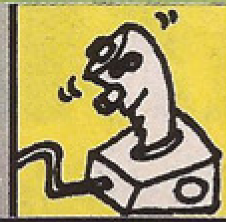


ACTION GAMES
AÑO 2 Nº 23 - ABRIL 1994

Es de Fierro:
Pero un fierro de los más grandes y de los más duros. Porque siempre dispusiste de un lugar en la revista y supiste utilizarlo muy bien. Primero en Cartas Gamemaníacas y Top Ten, y ahora también en Cartelera. A estas secciones las hacés (VOS) con tus sugerencias, tus cartas, tus votos, tus fotos y tus dibujos.
Eso hace que Action Games cuente con lo mejor que puede tener una revista: el público. Ese público no es nada común, es una gran banda Gamemaníaca que pone todo por Action.
Action Games es de fierro porque vos la hacés así y porque vos sos así.

¡Chau Gamemaníacos!
La Banda de Action

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE

REGULAR

BUENO

OPTIMO

SUPER NES

Robocop x Terminator 8
F1 - Super Circus 2 10
Back to the Future II 12
Cool Spot 14
Super Mario All Stars 16
Time Slip 18
Skyblazer 20
Prime Goal 21
Run Saber 23

NINTENDO

Mighty Final Fight 30
Mario is Missing! 32

MEGA DRIVE

Robocop x Terminator 44
Global Gladiators 46
Jurassic Park 48
Chuck Rock 2 50
Awesome Possum 52
Mc Donald's - Treasure Land Adventure 53
The Simpsons - Bart's Nightmare 54
Aladdin 56
Haunting Starring Polterguy 58
General Chaos 59

MASTER SYSTEM

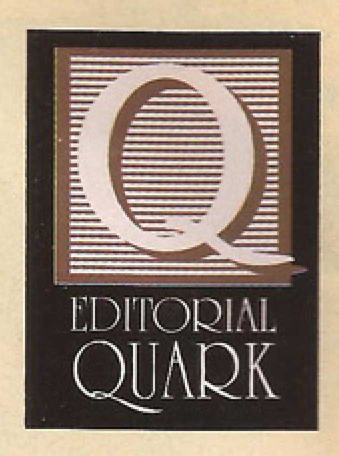
Street of Rage 60

ARCADES

The Punisher 62

PC

Maniac Mansion - Day of the Tentacle 64
Space Quest 5 - The Next Mutation 66



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía MAC TIME S. R. L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de AÇAO GAMES es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de AÇAO GAMES



AÑO 2 - Nº 23 - ABRIL 1994

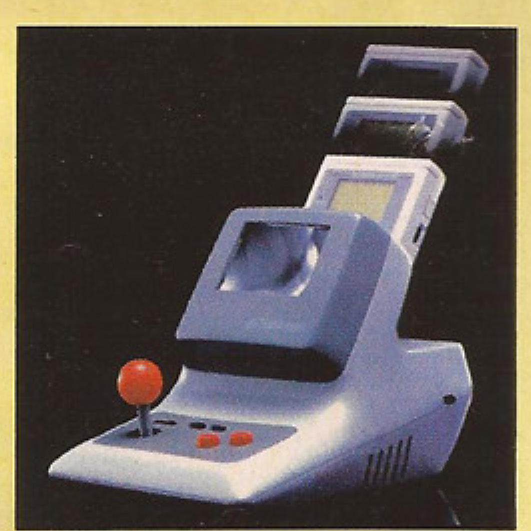


NUEVOS ACCESORIOS DE KONAMI

Especialmente en el Japón, la softwarehouse Konami se dedica también a presentar accesorios geniales para los videogames. Una de sus últimas novedades es el joystick sin cable Hiperbeam, para los videogames de 8 y 16 bits de Nintendo. El mayor encanto del nuevo accesorio es el receptor de la señal infrarroja, que tiene la forma de una antenita parabólica. Los que tienen un Gameboy van a disfrutar del Hyperboy, una especie de gabinete para colocar un videogame dentro. Con el accesorio, el Game Boy queda parecido a una minimáquina de arcade, ganando un control direccional tipo palanca y una pantalla una vez y media mayor que la original.



Hyperbeam usa un receptor de forma parabólica.



El Hyperboy deja al Game Boy con aspecto de miniarcade.

ACCESORIO QUE MEJORA LA IMAGEN DEL MEGA DRIVE



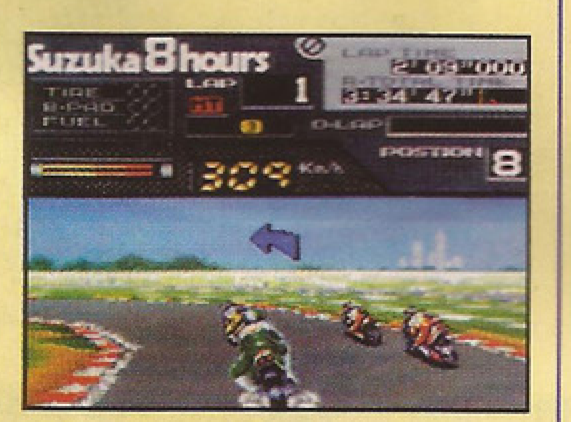
Para los que no se contentan con menos que la perfección, la fabricante japonesa Santa inventó un curioso accesorio capaz de mejorar la definición gráfica de las imágenes del Mega Drive. Pero calma: el accesorio no agrega nuevos colores ni crea efectos tridimensionales. Solamente "depura" las imágenes, dejándolas con más calidad. Santa está comercializando, en el Japón, dos modelos de la Unidad Terminal S Mega: una para el Mega Drive 1 y otro para el Mega Drive 2.

ATENCION A ESTOS GAMES

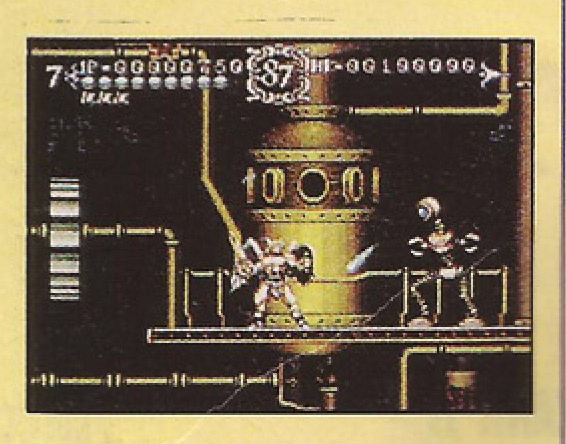
SUPERNES

Trucos de buenos juegos para Super Famicom/SNES que salieron en Japón.

SUZUKA 8 HOURS Simulador de carreras de motos que se ha convertido en una fiebre en los arcades. La propia Namco desarrolló el cartucho, que reproduce fielmente los desafíos de las pistas del game: lluvia, noche, curvas cerradas y mucha velocidad. Puede jugarse en pareja: en este caso, la pista queda dividida al medio.



ACTRAISER 2 Continuación de Actraiser, uno de los primeros games desarrollados para el Super Famicom. En vez del estilo RPG-Action de la primera versión, Actraiser 2 ahora es pura acción.
Las fuerzas del mal se unieron nuevamente para dominar a los seres humanos. Un dios del bien se enfrenta a ellos, provisto de un par de alas, escudo y espada.

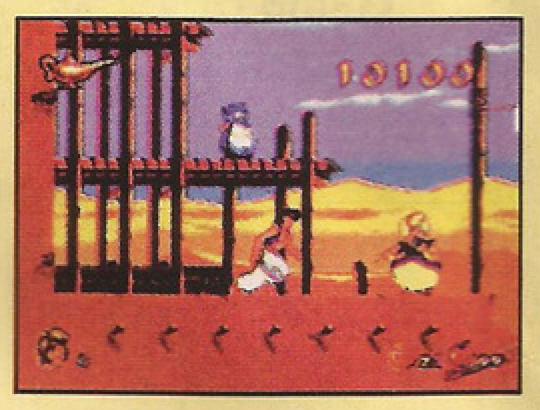


DESERT FIGHTER Game de estrategia militar, sigue la línea de Desert Strike, de Electronic Arts, pero parece ser bastante más complejo. Imaginate que hasta se tienen en cuenta aspectos económicos y políticos de los países.
El jugador elige entre dos tipos de avión: el caza F-15 Strike Eagle, ágil e ideal para misiones de combate aéreo; y el A-10 Thunderbolt 2, indicado para misiones de bombardeo.

MEGA

Estas son algunas de las presentaciones que vale la pena estudiar.

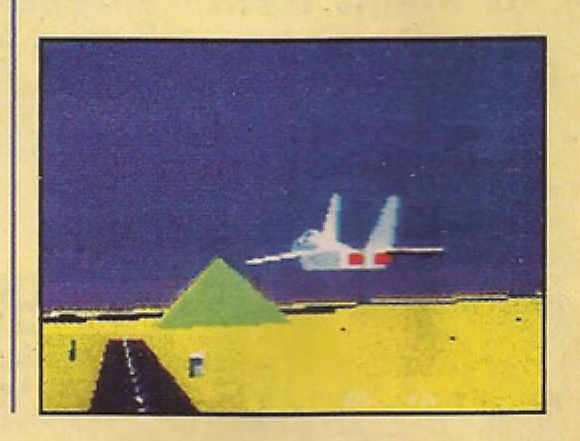
ALLADIN Salió en los Estados Unidos. Hecho por Sega, el game es simplemente impecable: escenarios tan bonitos como el dibujo, dificultad moderada, y mucha acción.
Los movimientos del personaje principal son 10 puntos. Un game de las Mil y Una Noches ...¡con 24 Mega!



ROBOCOP VS. TERMINATOR Game de acción de Virgin. Controlando Robocop y varias opciones en armas, el jugador enfrenta terminators y un montón de armatostes mecánicos creados por Skynet.
Con 16 Mega, el game tiene varias fases y escenarios copadísimos.



MIG 29 Simulador de vuelo del famoso caza soviético Mig 29. Utiliza gráficos poligonales y tiene varias misiones.
El game también intenta reproducir el comportamiento real del avión en el despegue, vuelo y aterrizaje.
De Tengen, 8 Mega.



CON USTEDES...

SUPER STREET FIGHTER 2

Apareció la más nueva versión del mejor game de lucha de todos los tiempos. Es Super Street Fighter 2 - The New Challengers, estrenado inicialmente en arcade. El game fue planeado para dar fin al gran éxito de Street Fighter 2. O sea: sería la última versión. Ojalá Capcom cambie de idea ... Por ahora, veremos las imágenes y detalles del arcade.

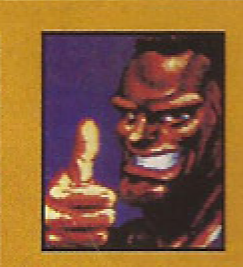
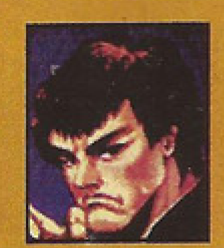
NUEVOS GOLPES Y LUCHADORES

Cuatro nuevos luchadores se juntan a los anteriores de Street Fighter, trayendo nuevas técnicas de combate y escenarios. Los otros 12 personajes aparecen con nuevos golpes, escenarios ligeramente modificados, y un nuevo guardarropas (son ocho opciones de colores). El movimiento de magia de Chun-Li, por ejemplo, se volvió más "ensañado". Ryu ganó una magia roja que quema al adversario (inspirada en la bola roja que salía accidentalmente de la máquina). El Dragon Punch de Ken también quema. Balrog ganó un cabezazo para defenderse de enemigos que saltan. Vega aparece con un nuevo tipo de ataque con garra, y todo así. Cuando se redactó esta novedad, la máquina tenía 80% del trabajo de programación concluido. Algunas características que citamos pudieron haber cambiado. Y hay cosas que pueden ser incluídas, como un modo Tournament Battle, que estaba en estudio en Japón.

MAQUINAS INTERCONECTADAS

Se hicieron pruebas en las que se interconectaban cuatro máquinas, permitiendo la participación de hasta ocho jugadores en un torneo. A medida que se enfrentaban los jugadores, el sistema iba haciendo un ránking de los mejores hasta llegar al gran campeón. Una cosa es segura: va a ser muy copado jugar Super Street Fighter 2. Ya podemos ver las filas formándose detrás de los primeros arcades que lleguen a nuestro país, lo que seguramente será muy pronto.

LOS CUATRO NUEVOS DE SF2

			
CAMMY	**DEE JAY**	**THUNDER HAWK**	**FEI LONG**
Inglesa, de 19 años, es una agente especial que lucha mucho con las piernas y es extremadamente rápida. Es bonita, pero cruel.	Jamaiquino de 27 años, combina kickboxing con baile y mucho swing. Además de eso, tiene una magia parecida al Sonic Boom.	34 años, es un indio que vive en Méjico y tiene una técnica de lucha inspirada en los movimientos del halcón.	24 años, nació en Hong Kong y es un experto en artes marciales. Es valiente y posee una patada parecida al Dragon Punch.

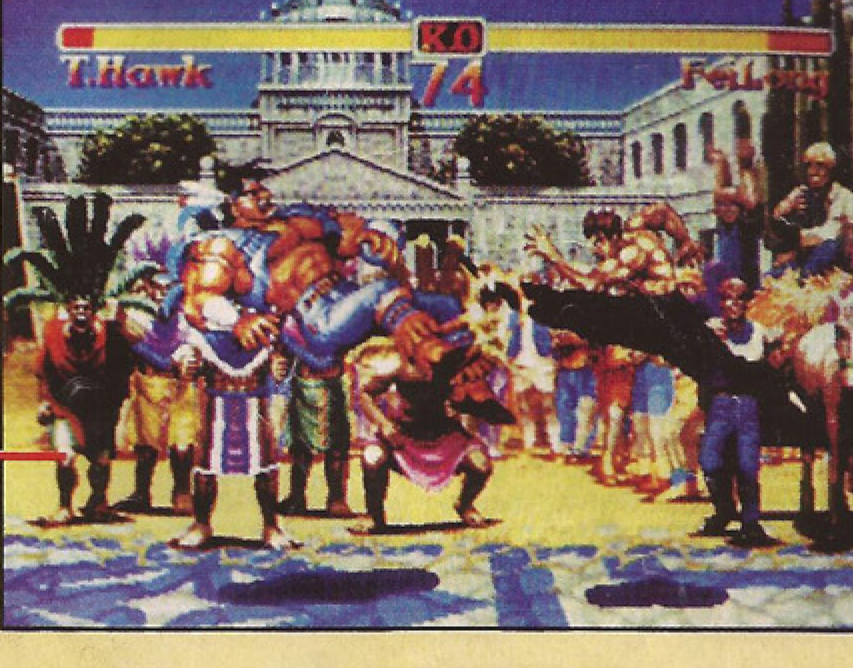


¡Uau! Nada menos que 16 luchadores para elegir.

Los personajes antiguos ganaron nuevos movimientos, como el cabezazo de Balrog.

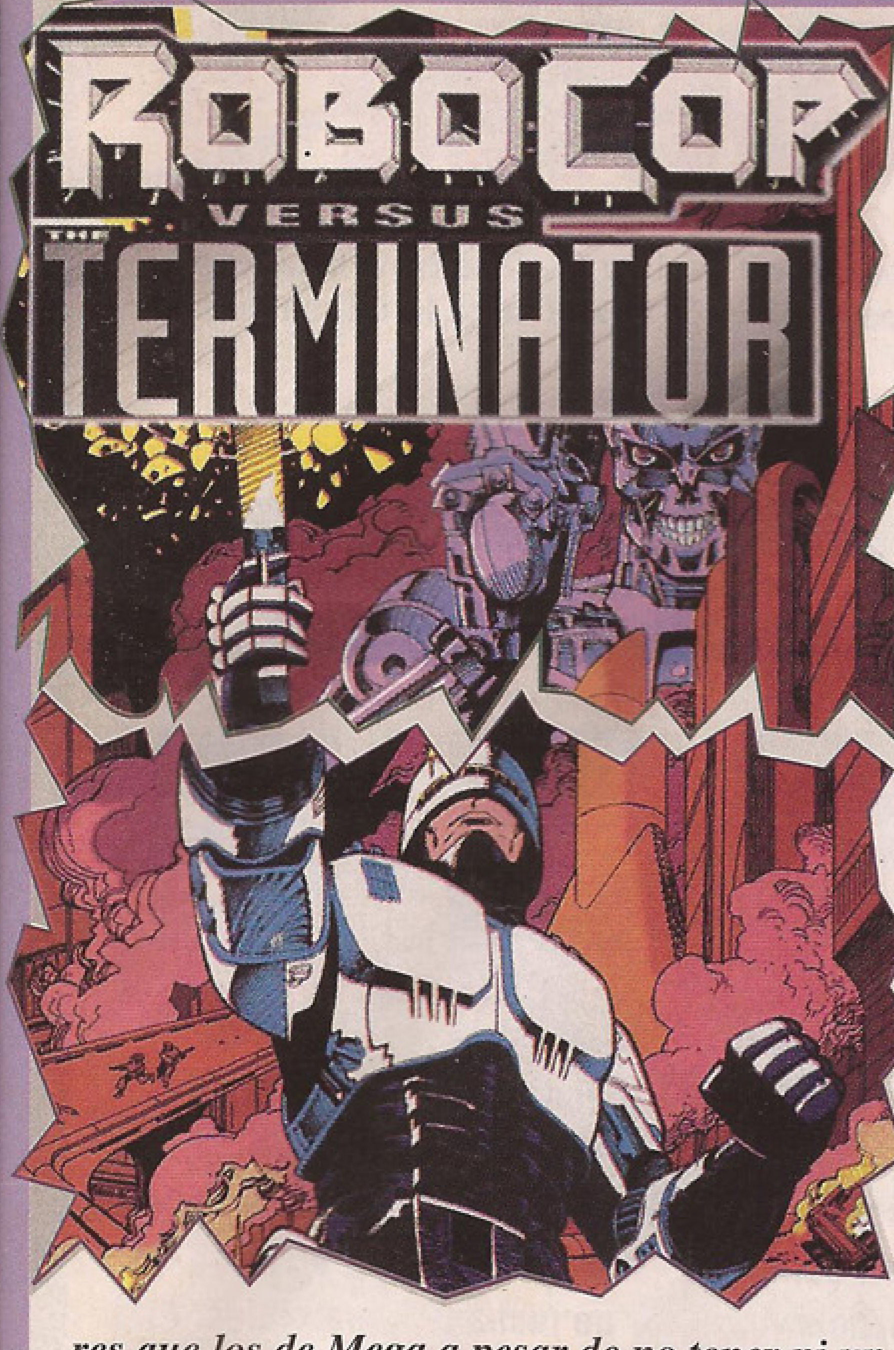


Fei Long, una de las novedades, parece un Bruce Lee cover.



Los nuevos escenarios mejoran aún más el aspecto visual del arcade. Aquí, T. Hawk lucha en su país, Méjico.





Robocop y el Exterminador del Futuro invadirán tu año en un supergame de acción en dos versiones casi idénticas, para SNES y Mega. Las dos tienen la misma historia y los mismos personajes.

Vos comandás a Robocop en una difícil misión: destruir a Skynet, una mente maligna que crea y domina los miles de Exterminadores distribuidos por el juego. Pero esto es solamente un detalle. En la versión de SNES, los gráficos son bastante mejores que los de Mega a pesar de no tener ni un poco de sangre. Las situaciones son menos previsibles, dando más suspenso y diversión al juego. La fase 7 parece un simulador. Hay armas e ítems, ¡pero pocas valen la pena! Y los Continues son infinitos. En fin, "Robocop vs. The Terminator", ¡es un juego re-groso , y listo!

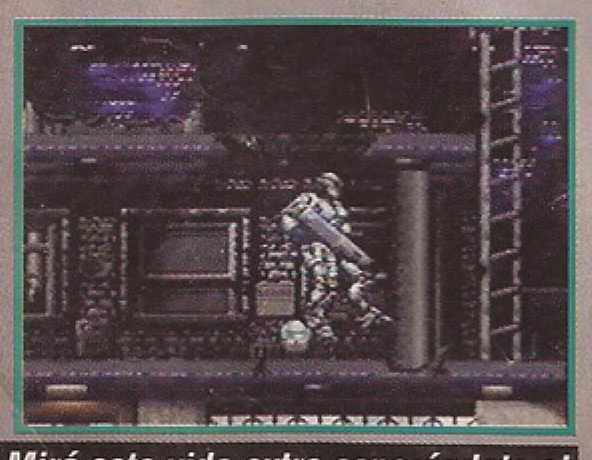
EXTERMINA LOS EXTERMINADORES

Tenés que pasar quince fases. Mirá bien los ítems y no saques el dedo del gatillo, o mejor, del botón de tiro. ¿OK?

FASE 1

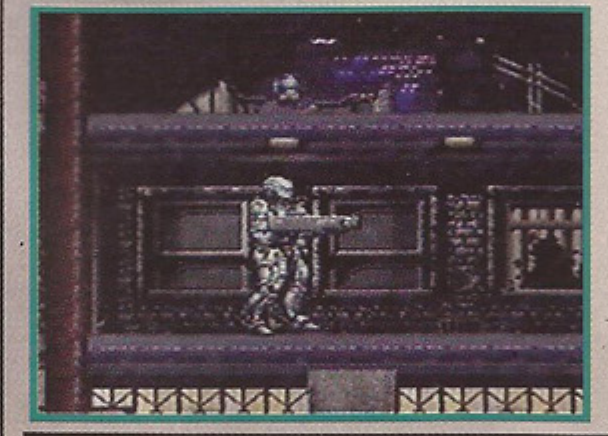


Comenzás con una pistola, el arma más débil. Atención a las otras armas que aparecen.

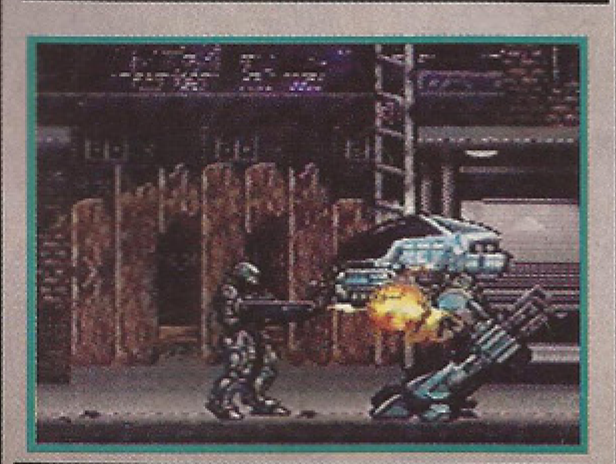


Mirá esta vida extra esperándote al comienzo de la fase.

FASE 2

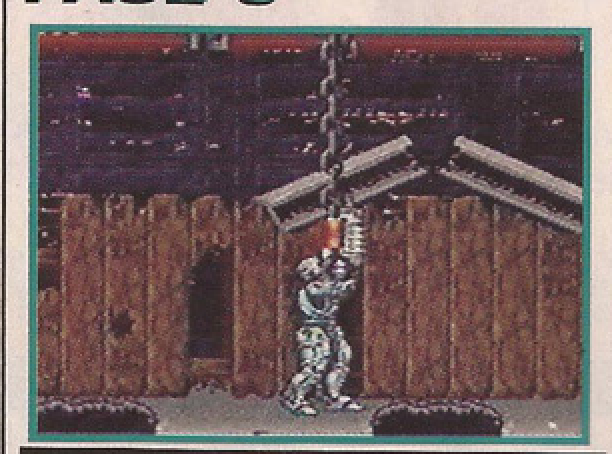


Usá y abusá del escudo en esta fase para zafar fácil.

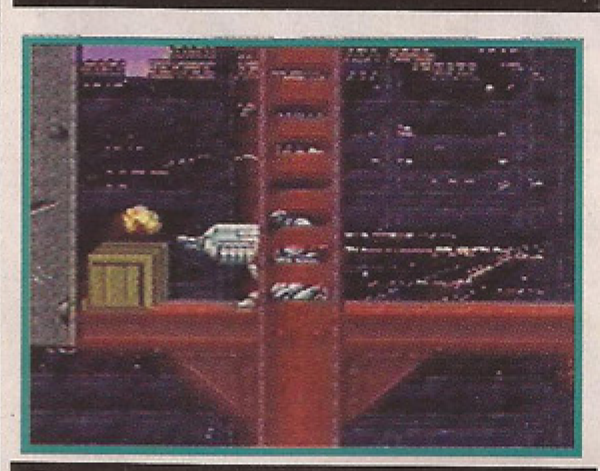


Destruí el ED-209, el "robot-gallina". Tirá, agarrá su arma y continuá disparando con tu nueva arma.

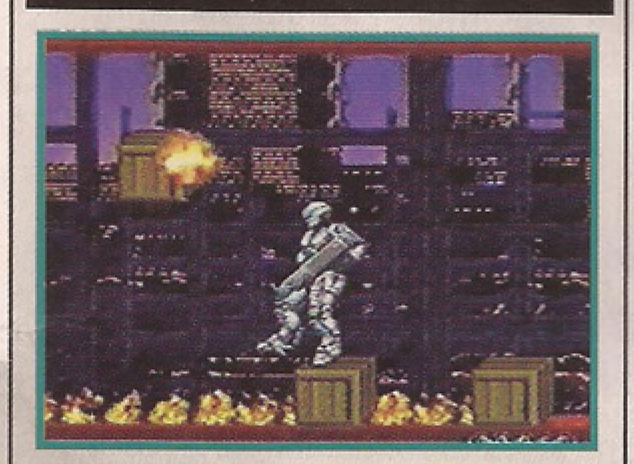
FASE 3



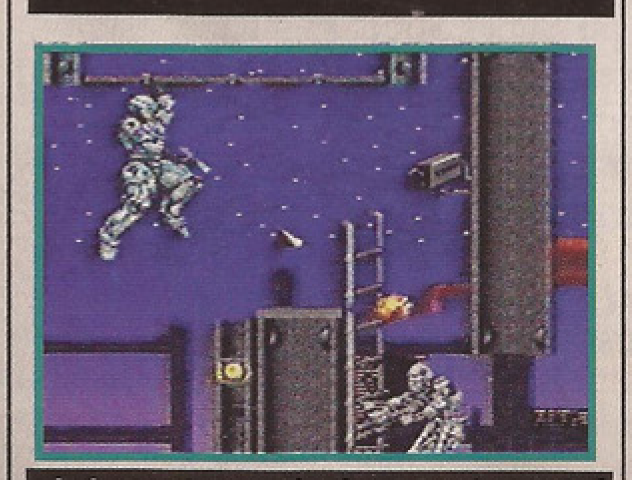
Cuidado con las vigas de metal que caen del techo. ¡Tirales!



Disparale a las cajas de madera para encontrar ítems copados.



Para pasar ileso por este camino de llamas, tirale a los cajones que cuelgan del techo y usalos como plataformas.

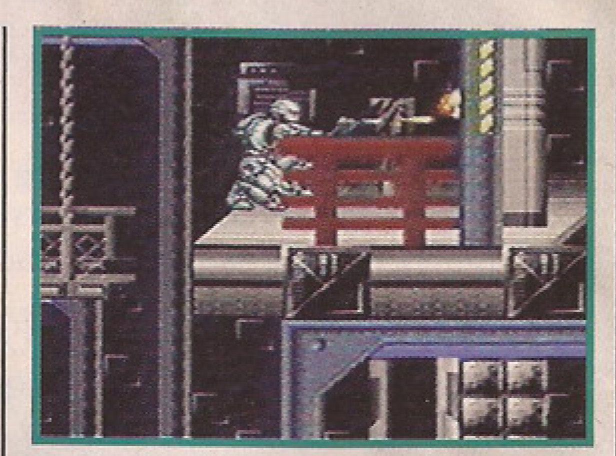


Jefe: colgate de la cuerda y tirá diagonalmente al Exterminador.

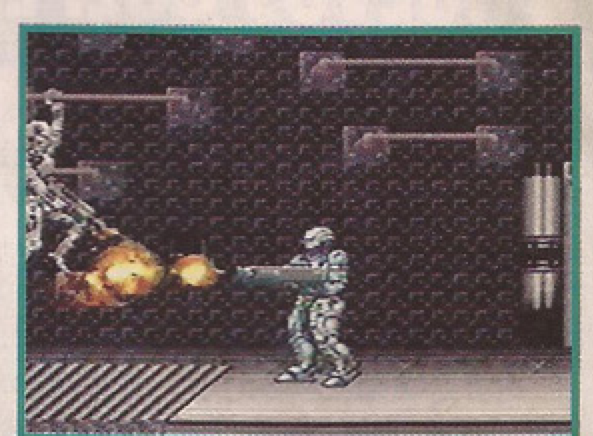
FASE 4



Para destruir los enemigos con escudo, tirales cuando también estén disparando ellos.

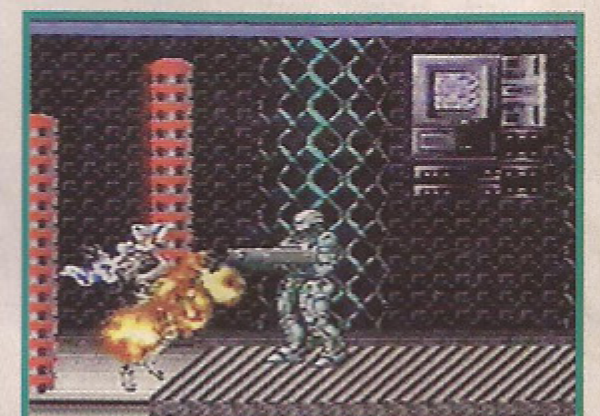


Destruí este dispositivo para abrir una puerta en los pisos inferiores de esta pantalla.



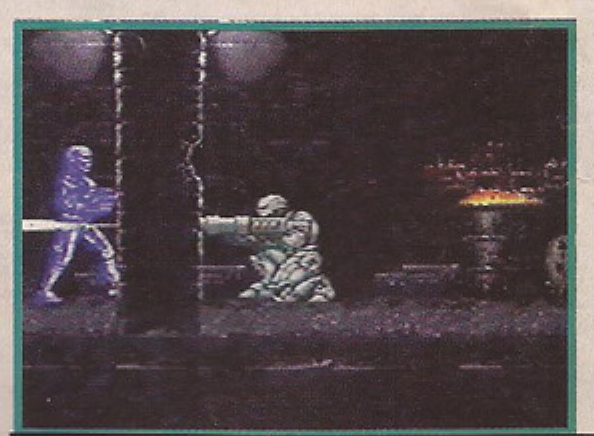
Dispará a este Exterminador colgado hasta que se caiga en el agujero que hay después de la alfombra.

FASE 5

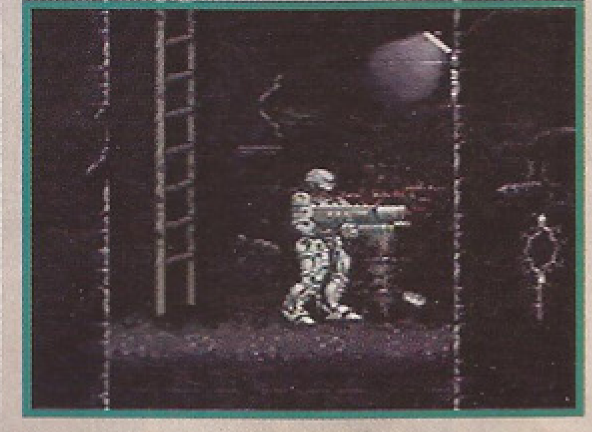


Para terminar esta fase, basta freir al Exterminador en este campo de fuerza.

FASE 6

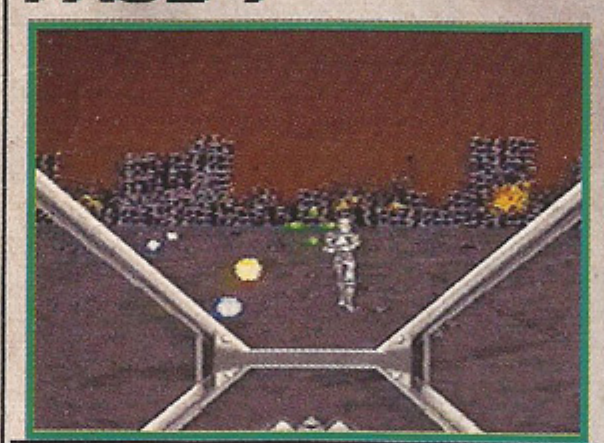


Aquí los Exterminadores son más fuertes. Usá Plasma o Combo.



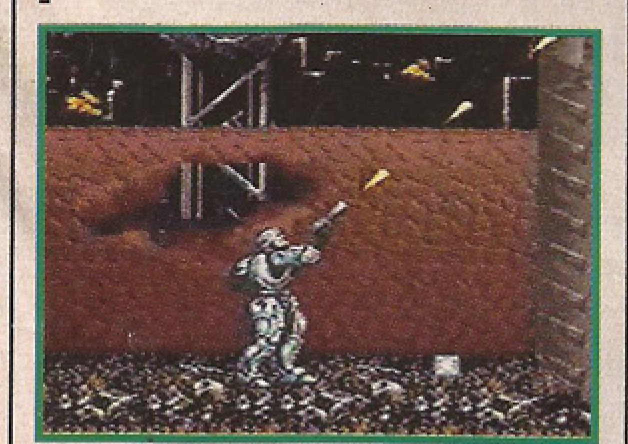
Fijate en este pasaje secreto: te lleva hasta una vida extra y un bloque de metal grande.

FASE 7

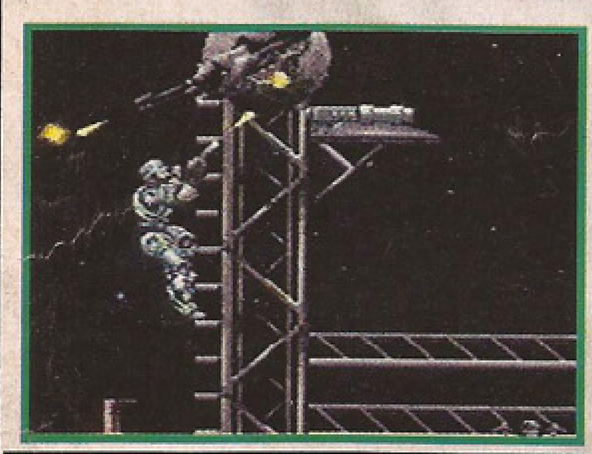


Esta fase imita los juegos simuladores. Destruí veinte enemigos, que sueltan disparos amarillos. Comandos: Y es tiro, ↑ acelera y ↓ disminuye la velocidad.

FASE 8
password: SKTR

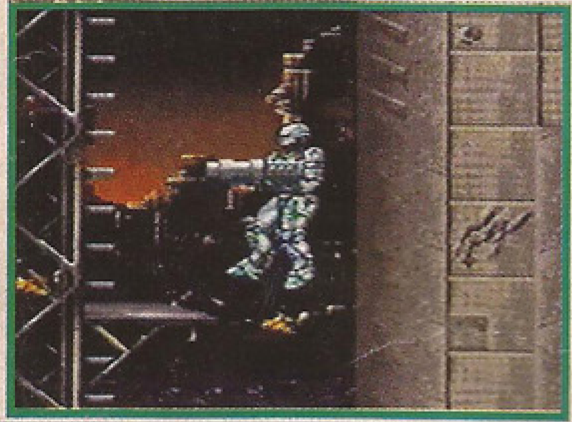


Subí un montón de escaleras tirando a las puertitas...



...agarrá el cañón Plasma o el Combo.

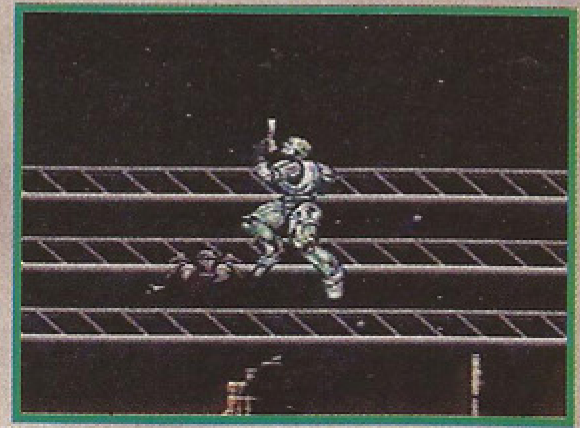
FASE 9



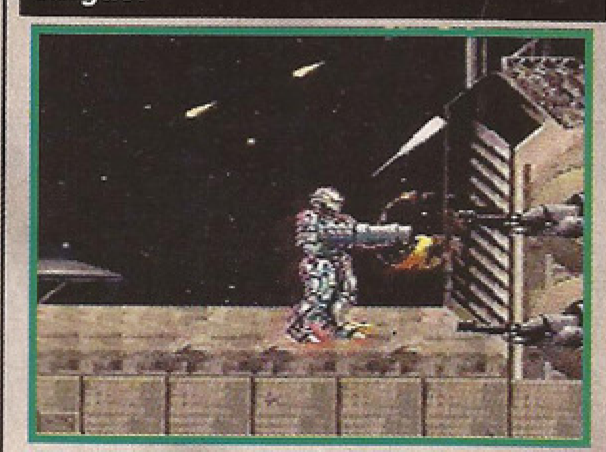
Mirá el pasaje secreto en la interrupción de los escalones.

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR / Virgin

Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Cuidado con los obstáculos en las escaleritas, que dan fuertes descargas.



Derrumbá esa puerta para salir de esta fase.

FASE 10



Esquivá las pastichas verdes que te sacan una bocha de energía.

FASE 11



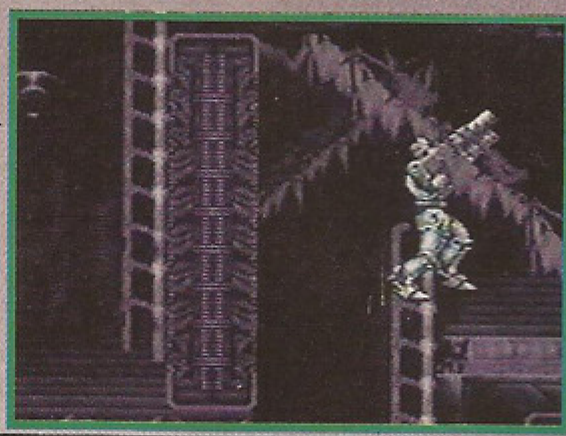
Cuidado con las cápsulas en la pared, de donde surgen Exterminadores.

FASE 12



Jefe: tirá al medio de esta nave en cuanto ella se abra. Pero cuidado de no caer en las pastichas.

FASE 13



Esta fase solamente sirve para que dés un paseo y destruyas Exterminadores. Marcá bien el camino y salí por aquí.

FASE 14
password: MWFX



Destruí a Skynet, el jefe de los exterminadores. Quedate tirándole de un lado...



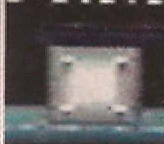
...y hacé limpieza de Exterminadores. Después, cambiá de arma hasta conseguir el Combo, que es la más indicada para destruir a este jefazo.

FASE 15
password: RNTM



¿Memorizaste bien el camino de la fase 13? Bueno, entonces tenés 125 segundos para volver al comienzo de esta pantalla. Cuidado con los Exterminadores que todavía siguen vivos.

ITEMS

	Vida extra
	Escudo temporario
	Punto de energía
	Recarga toda la energía
	Hace explotar todos los enemigos de la pantalla

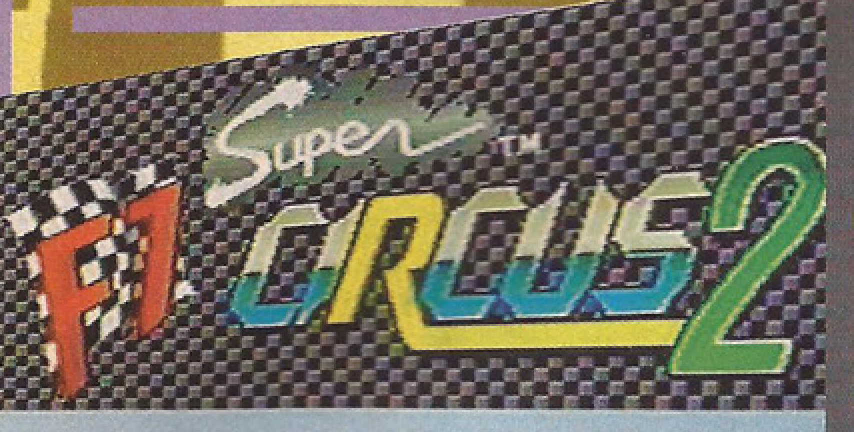
LAS MEJORES ARMAS

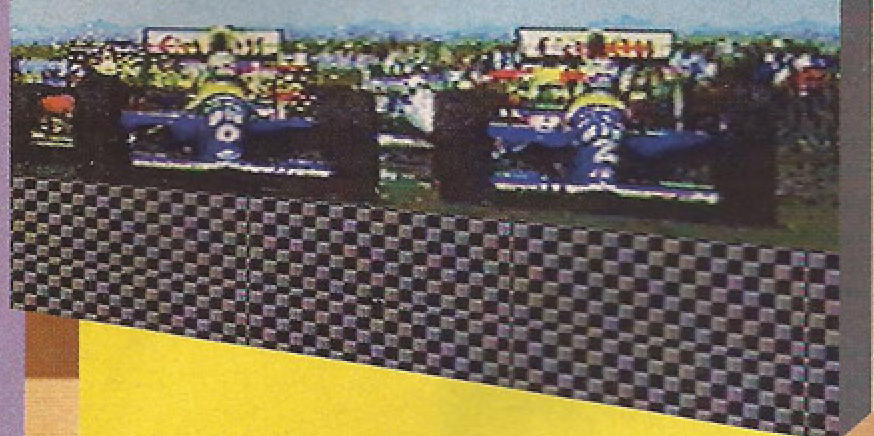
ED-209	Es el arma del "robot-gallina".Sólo sirve para destruir a su dueño
LASER GUN	Vuelve re-poderosa a tu pistola
PLASMA	Es la más destructiva, después del Combo
COMBO	¡Arrasadora! Destruye todo en poco tiempo. ¡Nunca la pierdas de vista!

COMANDOS

A	Cambia de arma
B	Salta
X	Acciona la Combo
Y	Tiro
↑	Usar ascensor
↓	Agacharse
↑+Y	Tirar hacia arriba

SOLO SE PUEDE TIRAR EN LAS DIAGONALES CUANDO ROBOCOP ESTA PARADO





SUPER F1 CIRCUS 2 / Nichibutsu
Cartucho japonês

Deporte — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Otro game de carreras, hecho para los fanáticos por Fórmula 1. Super F1 Circus, producido por la software-house Nichibutsu, es un game dividido en ventajas y desventajas. Está repleto de opciones copadas, que simulan los entretelones del automovilismo con bastante realismo. Se puede elegir el equipo, la cantidad de vueltas, el clima en que se desarrollan las carreras, las piezas y otros detalles. Pero los gráficos no son gran cosa: todo es muy plano, prácticamente sin relieve.

ELEGI EL EQUIPO

DETALLE: En el campeonato mundial, sólo podés comenzar con las escuderías Sauber y Scuderia Italia. Estos son todos los equipos.



En la parte inferior de esta pantalla, elegí uno de los pilotos del equipo.



MONTA TU AUTO

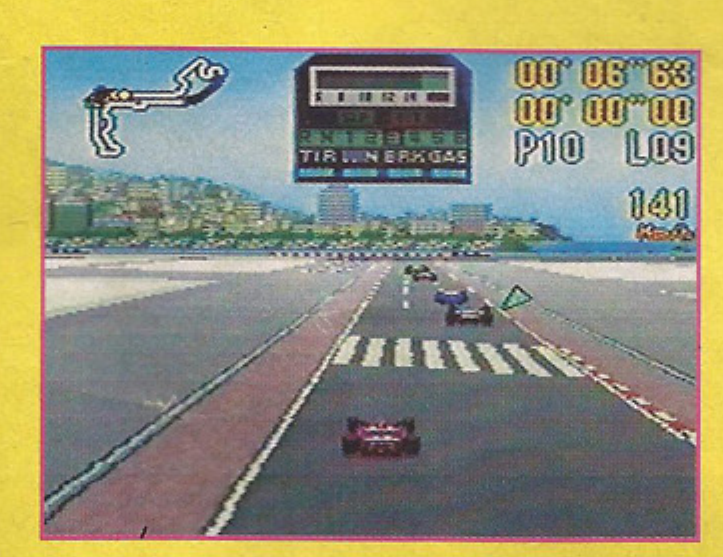
Para reventar todo en las pistas, el truco es equipar tu auto de manera inteligente. Tené en cuenta el tipo de pista en que vas a correr. Elegí:



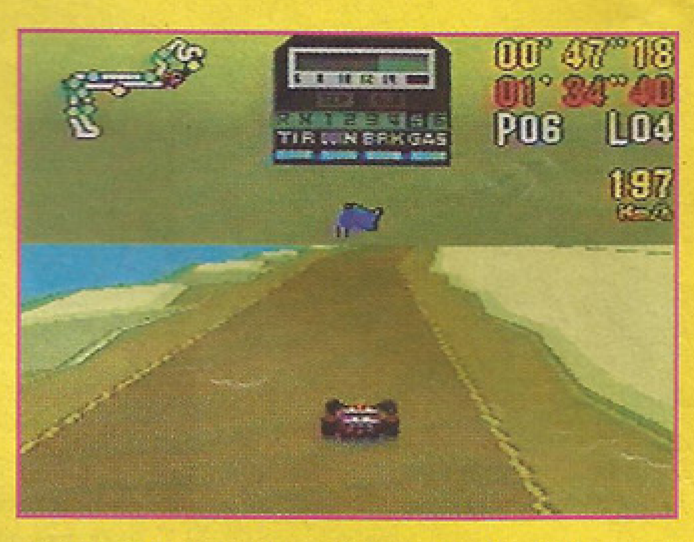
TRUCOS DE MANEJO

En tu panel hay luces indicadoras del estado de los neumáticos, frenos y combustible. Luces azules indican que todo está bien, amarillas avisan que hay problemas, y la roja alerta que ya fue. Antes del que esto ocurra, hacé una parada en el box.

Como en la F1 de verdad, aparecen unas banderitas que siempre te dan unas buenas indicaciones. La amarilla avisa que hubo un accidente en la prueba, prohibiendo pasar a otros competidores. La verde indica que está todo bien.



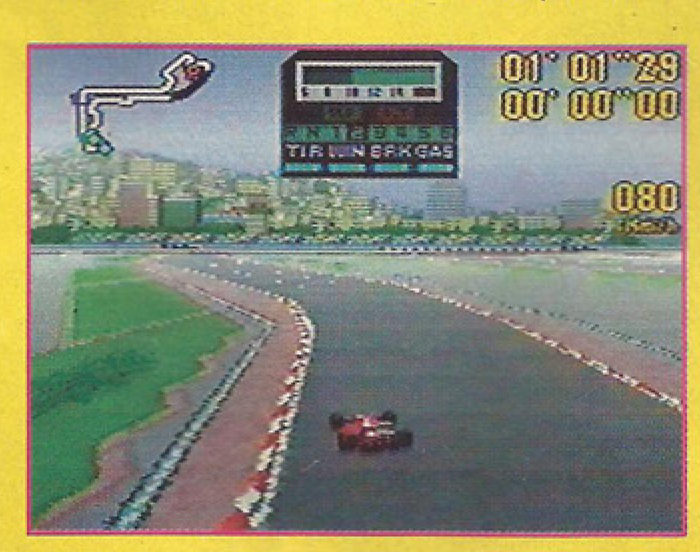
La flecha delante tuyo indica que debés pasar el auto señalado. ¡Pisá a fondo!



La bandera azul ordena que te dejes que pasar por el auto que viene detrás tuyo.

Andar frenando continuamente gasta mucho los neumáticos, ¿viste? Por lo tanto, nada de andar dando "toquecitos".

Además de cambiar los neumáticos, en el box podés revisar otros ítems de tu auto. Pero no pierdas mucho tiempo.



Andá despacio en las curvas, porque las pistas son muy resbaladizas; principalmente, en la lluvia.



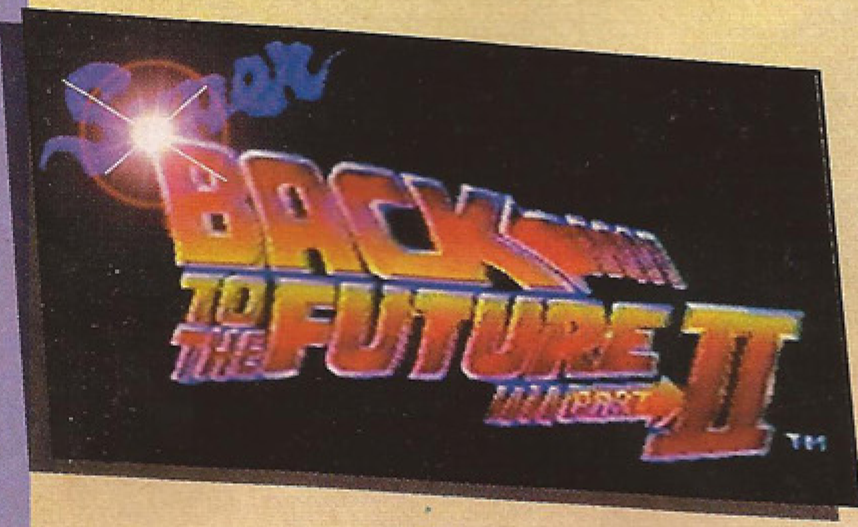
Las flechas rojas indican curvas cerradas delante tuyo. Las amarillas indican curvas abiertas.

COMANDOS

B	Acelera
Y	Frena
X	Permite entrada en el box
R	Engancha la primera marcha

AYRTON SENNA NO SE QUEDO AFUERA. SOLO QUE SU NOMBRE EN EL GAME ES A.S.D.S., O SEA, AYRTON SENNA DA SILVA

LAS PRUEBAS PUEDEN DURAR DE 9 A 77 VUELTAS, EL CAMBIO PUEDE SER AUTOMATICO O MANUAL (CON 7 MARCHAS) Y SE PUEDE ELEGIR HASTA EL ORDEN DE LOS AUTODROMOS



Antes de comenzar a rascarte la cabeza, pensando si te volviste loco, tranquilizate. Este Back to The Future 2 es el primer game de la serie que sale para Super NES. Entonces, ¿por qué diablos aparece un 2 en el nombre? Es más simple de lo que te imaginás: este juego está basado en la película Volver al Futuro 2. O sea, nadie se volvió loco y la vida continúa...

El juego es bien fiel a la película, principalmente en el sonido. Los temas del comienzo son grandiosos, con orquesta y todo. ¡Lo máximo! Los efectos sonoros no se quedan atrás. En fin, parece una banda de sonido de película. Los gráficos son coloridos y bien definidos. El único problema es la repetición de los mismos elementos durante una fase tras otra. Faltó un poco de creatividad.

Fases parecidas

La repetición es el drama del game. Vos comandás a Marty, el muchachito que viaja en el tiempo con su novia y el Doctor Brown. Es un tipo audaz, y una fiera con el skate. Sus movimientos son ágiles y divertidos. Pero sin innovación. Se puede saltar, escalar, volar por el aire y otras cositas. Nada muy alucinante para un skater...

Volver al Futuro 2 tenía lo necesario para ser un game copadísimo. Pero se pudrió todo. Es bonito, tiene un sonidazo, pero cansa que es un horror. Las fases son muy parecidas y los desafíos no varían mucho. O sea: basta volverse un campeón en las primeras fases para seguir bien todo el juego. Incluso así, alquilar este juego puede ser muy divertido. Principalmente si tu TV tiene estéreo y tus padres y hermanos se copan oyendo una banda sonora genial a todo volumen.

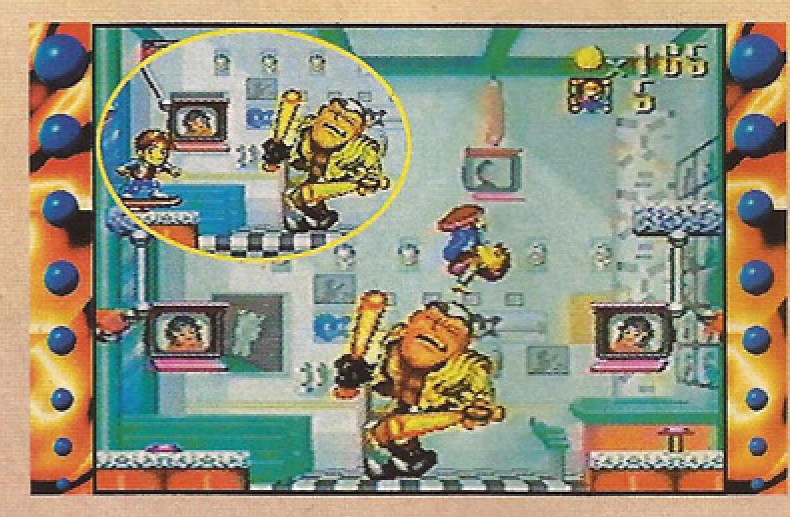




La opción Lesson permite que entrenes antes de pasar al juego en sí. Este es uno de los raros games con password para la fase inicial...



Aquí la cosa se complica un poco. Andá de caja en caja hasta llegar a la plataforma del ángulo superior derecho. Atención a los ataques que vienen de arriba, ¿OK?



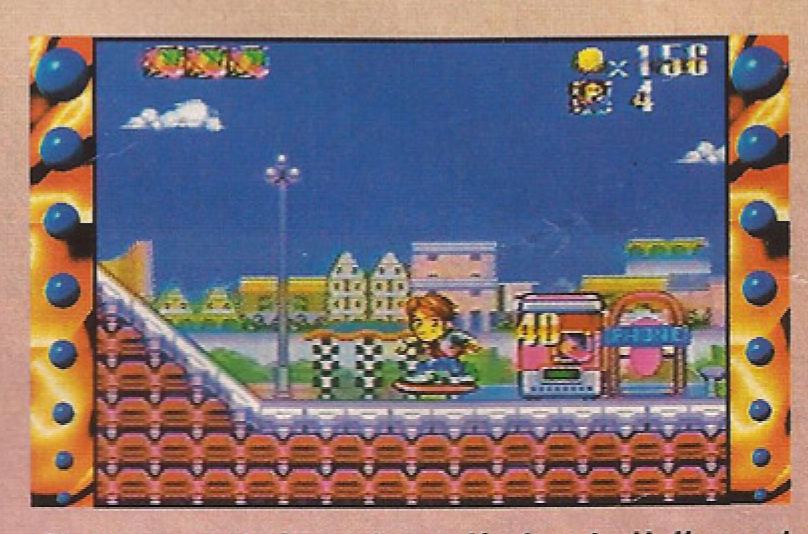
Jefe de la fase 1-2. Hay dos modos de acabar con él. Andá hacia arriba y quedate saltando justo en el medio o golpeá los televisores laterales alternadamente.



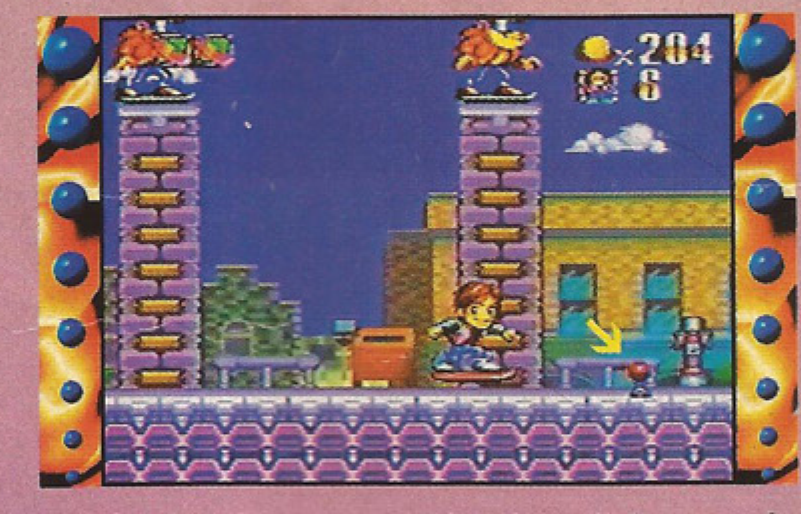
Fase 3-1. Esperá a los motociclistas en estas entradas. Cuando pase uno de ellos, andá hasta la próxima entrada, y así en adelante.



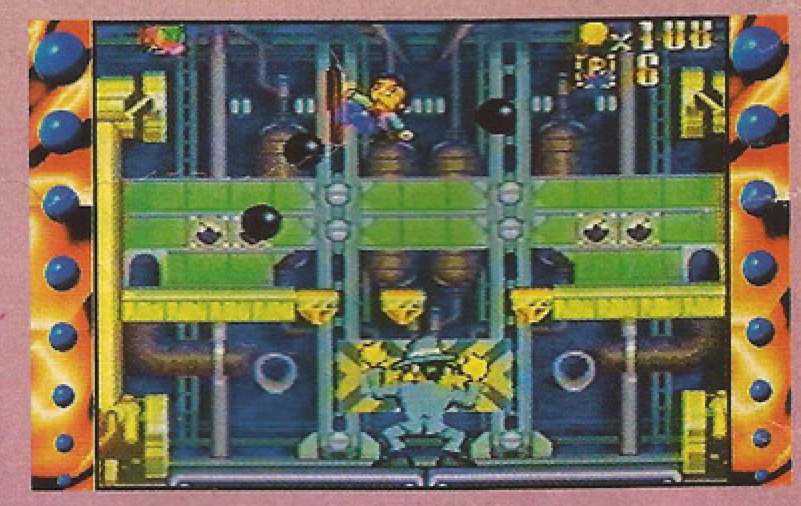
Cuando aparece una pared, no te desesperes. Apretá Y o A + Direccional hacia el lado y subí rápidamente.



El dinero es todo en las películas de Hollywood. Comprá energía y otros ítems en estas cabinas rojas. Cada una indica cuánto dinero necesitás para juntar los ítems. Sólo tenés que pasar por encima.



Pisá las palancas para desobstruir los pasajes que aparecen en el medio del camino.



¡Este jefe es Blues Brothers total! Esquivá las notas musicales que él lanza. Saltá a las plataformas con Y apretado para acertarle con las bolas. Preparate: demora y aburre mucho.



El jefe de la fase 2-2 tira bates de béisbol. Es fácil librarse de él: pasá por encima de los honguitos para que la fuente arroje agua y él se vaya al diablo.

PASSWORDS

Fase 1-2	BOSS
Fase 2-1	TEAM
Fase 2-2	FROG
Fase 3-1	IRON
Fase 3-2	BUST
Fase 3-3	WOLF
Fase 3-4	BLUE

COOL SPOT / Virgin		
Acción	8 Mega	1 jugador

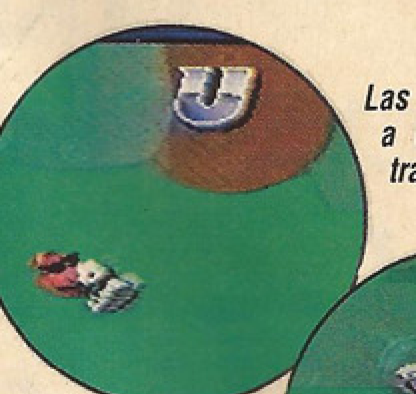
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

COOL SPOT

Cool Spot apareció primero para Mega Drive, pero, esta versión para Super NES, salió igualita. El juego continúa derrochando alegría y diversión relajada, usando escenarios recopados e inteligentes. Mucha playa, arena, sonido y 7-Up, esa gaseosa casi legendaria con gusto a limón. Vos comandás un spot rojo, un personaje lleno de swing que se parece a una monedita y ocupa el guión de la marca 7-Up. Un montón de sus "spotcitos" amigos fueron capturados y enjaulados, y vos tenés que liberarlos. El truco en este game es ir juntando suficiente cantidad de moneditas para hacer los rescates y encontrar fases de bonus. Mientras tanto, todo muestra mucho swing, picardía y pavadas divertidas, e incluye los últimos reggae y hasta el tema de la banda Beach Boys. Eso es lo mejor: se puede jugar con rapidez, descansando, porque Cool Spot no es un juego difícil.

FASES DE BONUS

Tenés que juntar un determinado porcentaje de monedas de cualquier fase para ganar la fase de bonus. En total, son seis y, en cada una, encontrás una letra de la palabra UNCOLA.



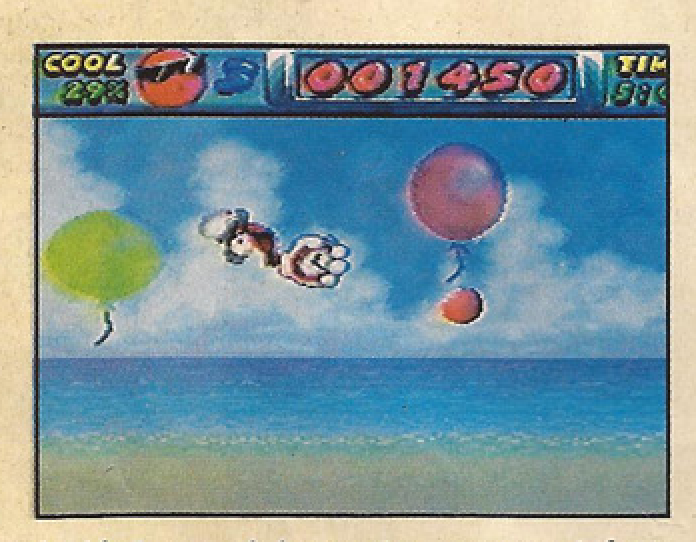
Las letras equivalen a Continues extras. Aprovechá.

Los ítems y las moneditas están a la vuelta de este litrazo de 7-Up. Utilizá las burbujas para escalar.

TODAS LAS FASES

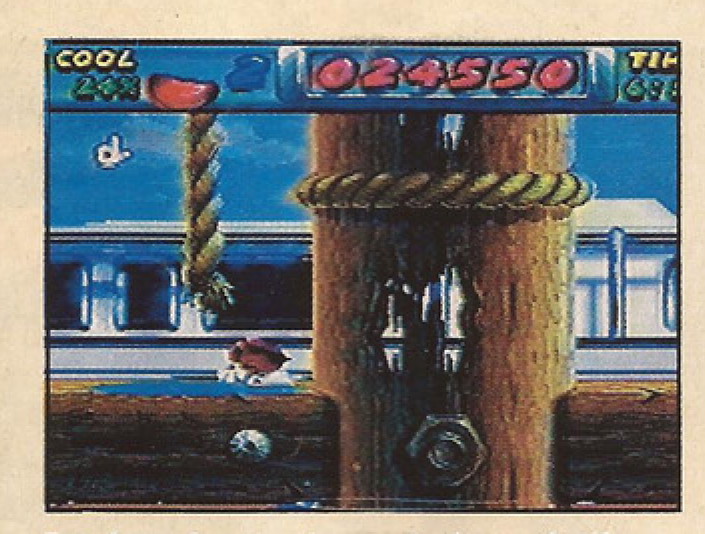
COOL SPOT TIENE ALGUNAS FASES LUMINOSAS, CON MUY BUENA ONDA, Y OTRAS UN POCO SOMBRIAS Y OSCURAS. PERO EL TEMA SIEMPRE ES EL MISMO: JUNTAR LA MAYOR CANTIDAD DE MONEDAS DENTRO DE UN LIMITE DE TIEMPO.

1 Fase de playa. Usá las burbujas del cielo como apoyo y zambullite en el asiento de la silla de playa donde hay muchas monedas.



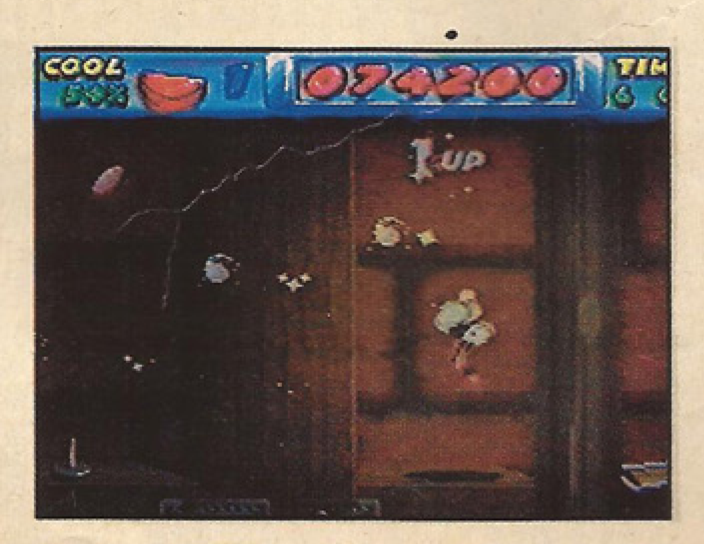
Andá de un globo a otro, y encontrá un ítem copado.

2 Cool Spot está en un puerto y va usando cuerdas todo el tiempo para subir y bajar. Tené cuidado con los cangrejos y las abejas.



Entrá en los agujeros de los mástiles y encontrarás monedas y una vida extra.

3 Esta fase se desarrolla en un sótano. Atención con las arañas y los ratones que tiran trozos de queso. Vos te iluminás con una linterna.



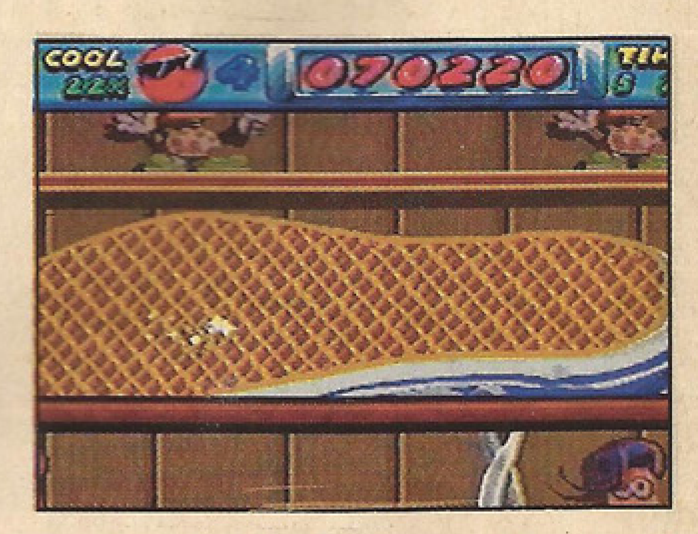
Mirá esta vida extra esperándote.

4 Estás en un comercio de accesorios de playa. Comenzá por la bañera y andá subiendo. Subite a los cohetitos, dirigibles y burbujas. ¡Si te caés al agua, fuiste!



No te quedes paveando: saltá alto y tomá este relojito.

5 Igual a la fase 4, sólo que un poco más difícil, claro.



Pasá por detrás de esta zapatilla y juntá un montón de moneditas.

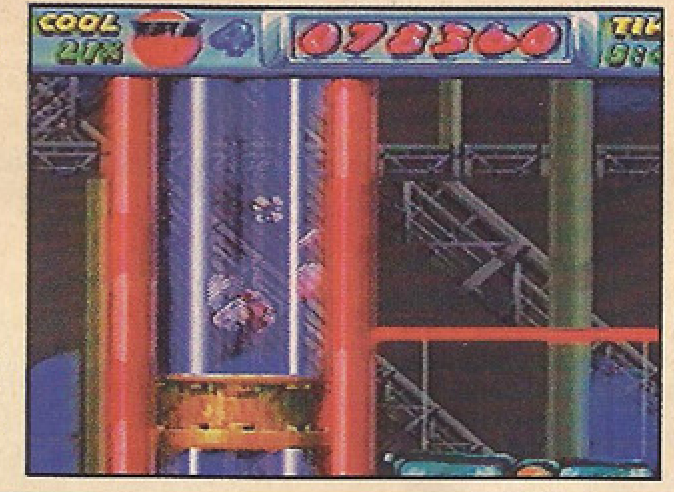
ITEMS

Reloj - aumenta el tiempo del cartel
Moneda ("spot") - dependiendo del nivel de dificultad, sirve para salvar al prisionero y conseguir fase de bonus
Botellita con "7-Up" - aumenta energía
7-Up - vale 10 spots
Bandera - marcador de pantalla

COMANDOS

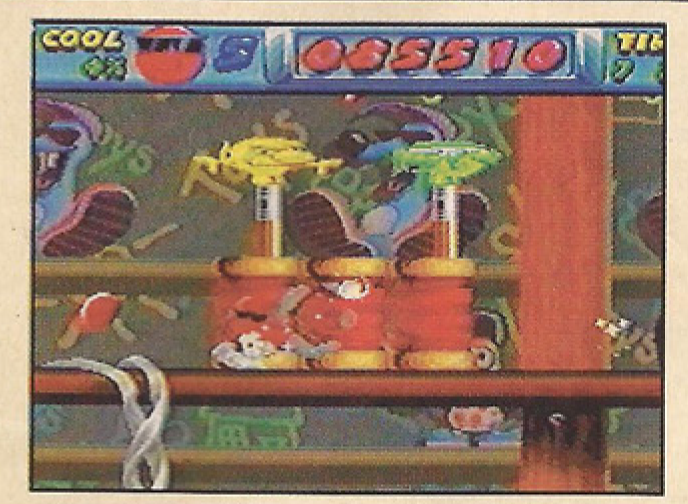
B - Salto
Y - Tiro
↑ - Mirar hacia arriba
↓ - Mirar hacia abajo

6 Esta es la fase "Sonic cover". Es cortita, cortita...



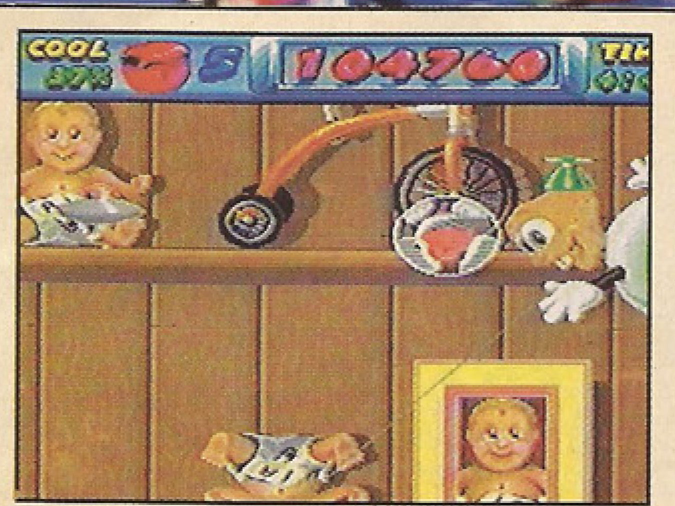
Pasá por los caños y tubos de ensayo, y juntá un montón de moneditas.

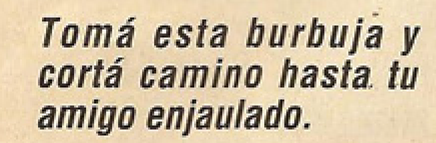
7 Es idéntica a la fase 6. Aprovechá para acumular puntos y conseguir una fase más de bonus.



La novedad aquí son estos lápices, que sólo podés reventar cuando están parados.

8 Fase de la locomotora. En los vagones, llená el marcador de monedas y puntos.

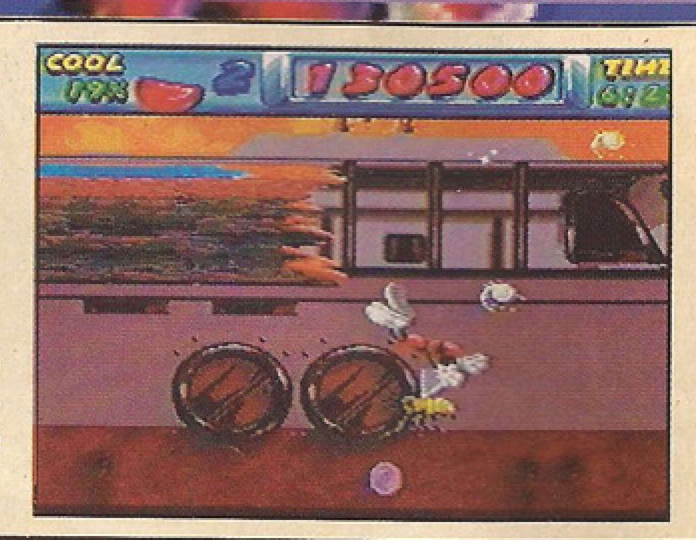




Tomá esta burbuja y cortá camino hasta tu amigo enjaulado.

9 Volviste a la fase 3, sólo que más iluminada. Pero vas a tener que redoblar tu atención...

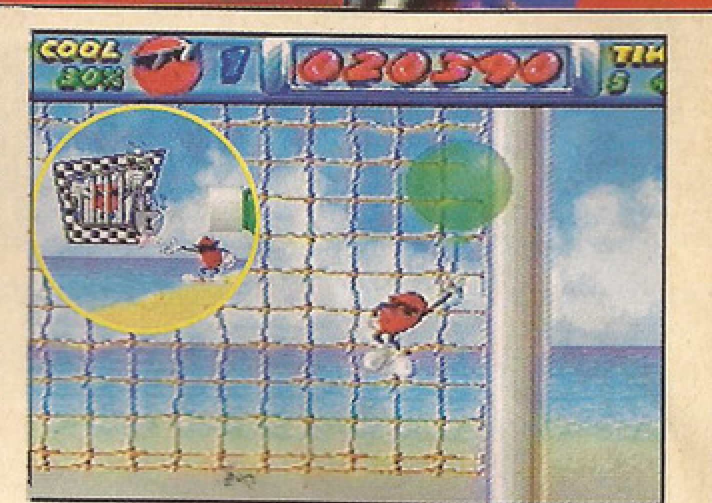
10 De vuelta al escenario del puerto de la fase 2, pero esta vez al atardecer.



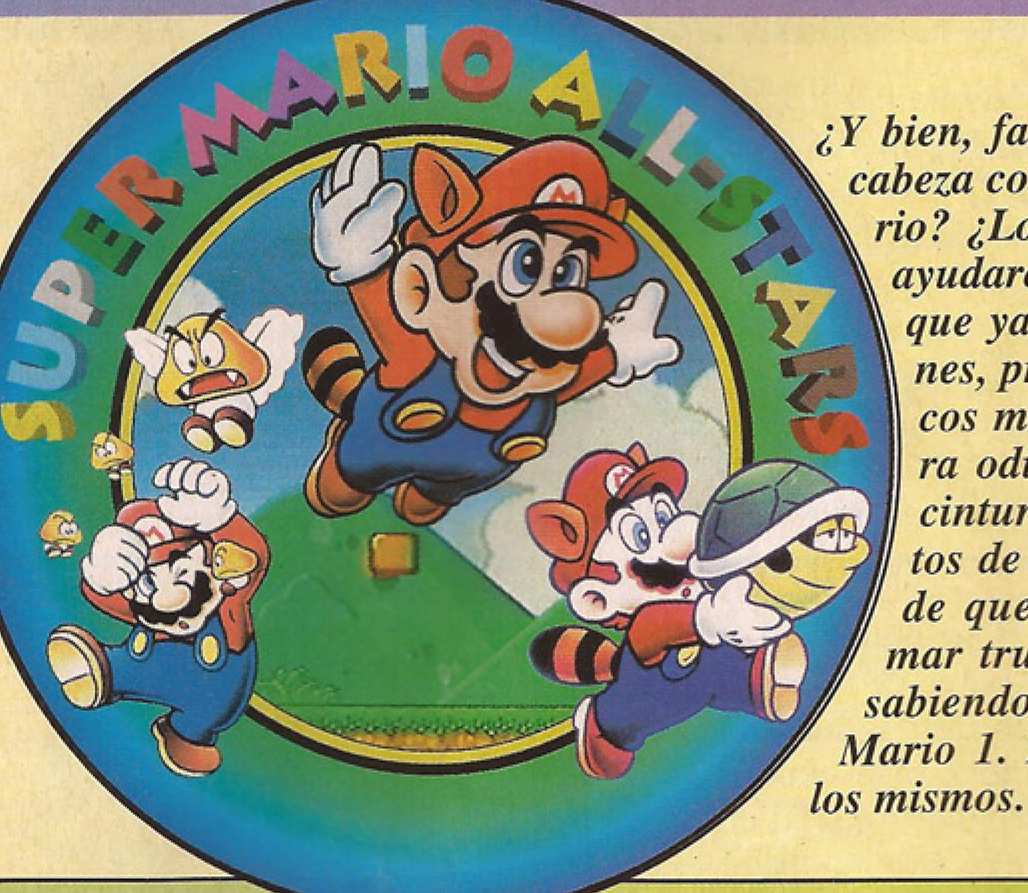
En esta fase, tu paseo se ve dificultado, porque los mástiles están corroídos. ¡Cuidado!

11 ¡Qué belleza! Sol y playa de nuevo... Todo casi igual a la primera fase. Cuando llegues a la red de voley, subí usando los globos.

Andá por la derecha de la red de voley y encontrá a tu amiguito. Fin de la fase.



EN EL NIVEL EASY, TENES QUE JUNTAR 30% DE LOS SPOTS DE CADA PANTALLA PARA CONSEGUIR SALVAR AL PRISIONERO Y 60% PARA GANARTE UNA FASE DE BONUS. EN EL NORMAL, ESTOS NUMEROS AUMENTAN A 60% Y 85%, Y EN EL HARD SON 90% PARA LOS DOS OBJETIVOS.



ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

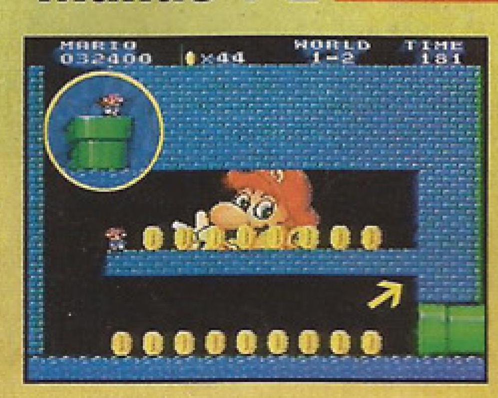
¿Y bien, fans? ¿Se siguen rascando la cabeza con las aventuras locas de Mario? ¿Los trucos de la edición Nº 20 ayudaron un poco, no? Pero, ahora que ya saben todo sobre Warp Zones, prepárense para saber los trucos más calientes de esta verdadera odisea de Mario. Ajústense los cinturones y descubran los secretos de Super Mario 1, 2 y 3. Antes de que alguien comience a reclamar trucos para Lost Levels, andá sabiendo que el game es idéntico al Mario 1. Por lo tanto, los trucos son los mismos.

¡SORPRESA!

ESTA ES PARA CAMPEONES. DESPUES DE PONER A CERO EL GAME EN LA DIFICULTAD NORMAL, APARECE UNA ESTRELLITA. INDICA UN NIVEL MAYOR DE DIFICULTAD. ¿TE ANIMAS?

SUPER MARIO 1

Mundo 1-2



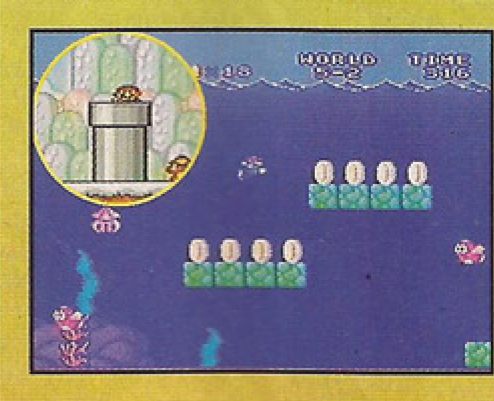
Entrá en el primer caño y andá a la fase de bonus. Juntá un montón de monedas. Antes de salir, golpeá la cabeza contra el último cuadradito para encontrar diez monedas más.

Mundo 1- 4

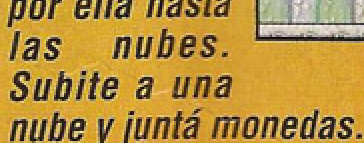


Hay seis moneditas escondidas por aquí (un poco antes del jefe). Están en las plataformas invisibles. Saltá y ganá las monedas. Podés hacer lo mismo en el Mundo 6-4.

Mundo 5-2



Entrá por este caño. Una enorme fase de bonus te espera. Se desarrolla dentro del agua. Tené cuidado con las algas y plataformas. Juntá muchas monedas y cortá camino.



Golpeá tu cabeza contra este bloquecito y aparecerá una planta de porotos. Subí por ella hasta las nubes. Subite a una nube y juntá monedas.

Mundo 8-1



Una para expertos. ¿Ves este montón de agujeros? No saltes de plataforma en plataforma. Pasá corriendo con Y apretado y librate del peligro.

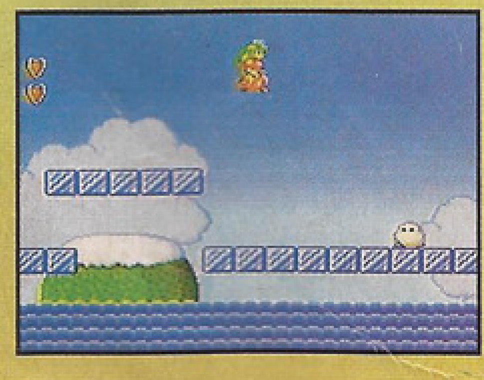
Mundo 8- 4



Llegó el turno del jefazo final. Bowser (o Koopa para los íntimos), no asusta mucho. Si estás grande, atropellalo. Basta tocar el hacha del lado derecho para terminar el juego.

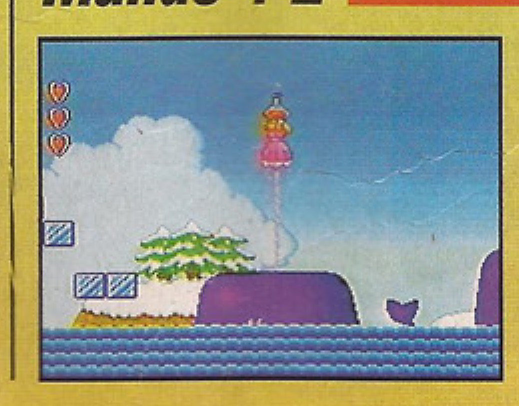
SUPER MARIO 2

Mundo 4-1



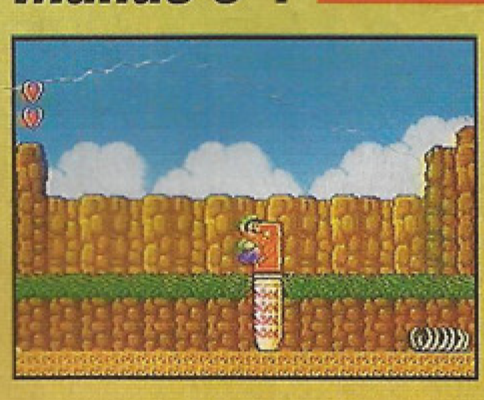
Andá con la princesa Toad para poder flotar y librarte de los peligros de la fase.

Mundo 4-2



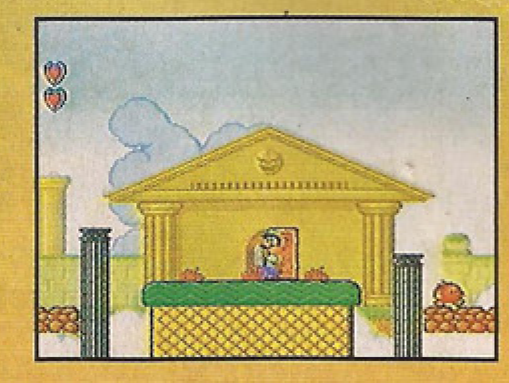
Subí bien en el medio del chorro de la ballena. No pierdas energía tontamente.

Mundo 6-1

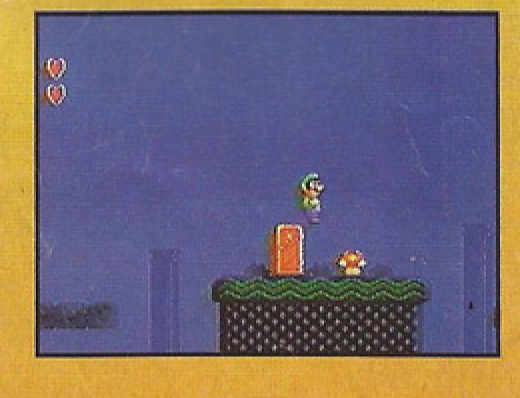


Entrá en el primer vaso y tomá una poción. Hacé la puerta encima del vaso, entrá y ganá un honguito.

Mundo 7-1

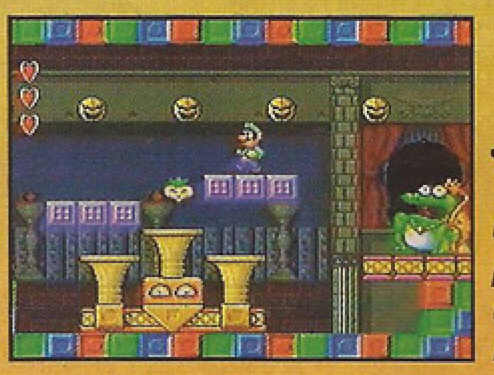


Tomá la poción, volvé y hacé una puerta justo en el frente de esa mansión...



... entrá y tomá el honguito para ganar un corazón de energía.

Mundo 7-2



Jefazo final. Tirá comidita en su boca para que se duerma como un angelito.

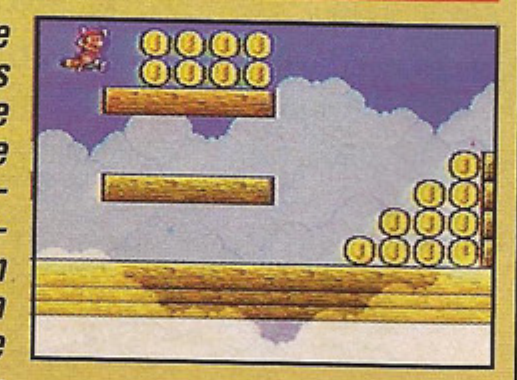
SUPER MARIO 3

Mundo 1-1



Enseguida del comienzo, tomá un honguito para crecer, la hoja para volverte un zorro y volá hasta encontrar las nubes. Allí, golpeá la cabeza contra el bloquecito y ganá una vida extra.

Mundo 1-5



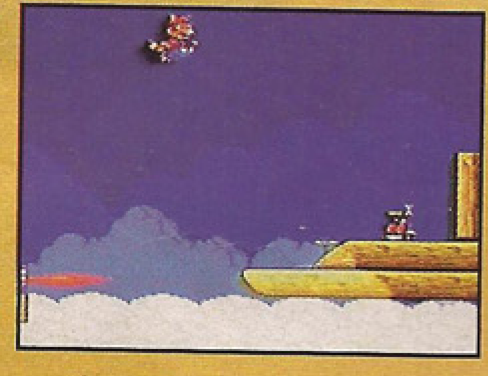
Después de juntar todas las monedas e ítems de este mundo, aparecerá un barquito. Entrá en él y andá a una fase de bonus alucinante, con monedas a rolete y una vida extra.

Mundo 8 - Pantalla del Barco



No te fijes en el tamaño de este barco. Saltá al agua y andá por debajo de ella. Toda la fase...

Pantalla Airship (nave)



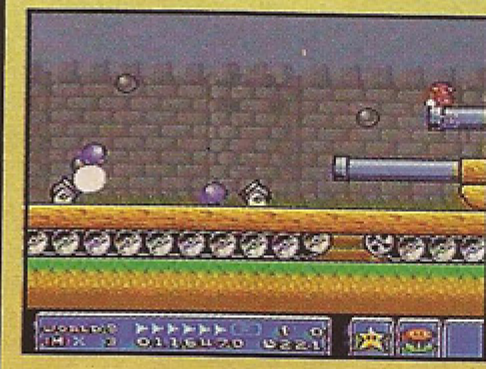
Si tenés una "p" de reserva, usala. Esta fase es monstruosa de tan difícil. La solución es simple: andá por encima, sin importarte nada de lo que pasa abajo. ¡Re-fácil!

Mundo 8-1



Llegó la hora de acumular vidas y más vidas. Entrá en el primer caño, bajá y tomá tres lindos hongos verdes. Morite y repetí la operación hasta juntar un montón de vidas.

Pantalla del Tanque



Primera etapa: un tanque enorme que es un verdadero laberinto. Encontrar la salida será la aventura de tu vida.

Castillo de Koopa



Koopa lanza llamas y salta con fuerza. Esquivá sus ataques y hacé que él destruya el piso.



Algunos saltos después, es game over para él. Ahora sólo te queda divertirte con el final.

GANA ALAS Y ANCLAS

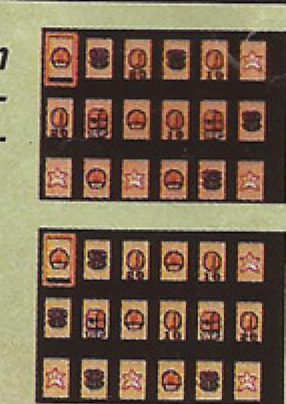
Algunas fases otorgan alitas y anclas cuando vos juntás una cierta cantidad de monedas. Fijate en la tabla qué fases son, cuántas monedas tenés que juntar y cuál es el premio.

MUNDO	MONEDAS	ITEM
1-4	44	Alita
2-2	30	Ancla
3-8	44	Alita
4-2	22	Ancla
5-5	28	Alita
6-7	78	Ancla
7-2	46	Alita

JUEGO DE LA MEMORIA

Aparece siempre que completás 80.000 puntos. Es la mejor oportunidad para conseguir vidas, puntos e ítems. Vos juntás power-ups cuando das vuelta dos cartas iguales. Como existen solamente ocho combinaciones posibles, la cosa se vuelve fácil. Mirá una por una y ganá.

Seguí esta guía para ahogarte en vidas, honguitos, estrellitas y monedas. Sólo hay que prestar atención y festejar el triunfo. ¡No falla!











MARIO IS MISSING

Passwords - En la pantalla de presentación, elegí Continue Search y usá las señas que siguen para dar una vuelta por el mundo con Luigi:

ROMA - 9QCLNLV
ATHENAS - VFJLLCF
CAIRO - 1RWDC9M
RIO DE JANEIRO - SQP9YRR
NEW YORK - 2NFJ59N
Ultimo jefe - 2PF*M86

STREET FIGHTER 2 TURBO

Quitá los golpes especiales - Hacé la secuencia ↓,R, ↑, L,Y,B,X y A en la pantalla donde aparece el nombre Capcom. Comenzá el juego normalmente y vas a ver que los personajes no ejecutan los golpes especiales, dejando las luchas más equilibradas. Este mismo código puede ser usado para conseguir hasta velocidad 10 en el modo Turbo. Tenés que hacerlo con el control 2 durante la pantalla en que aparece el nombre Turbo.

MORTAL KOMBAT

Reptil - En algunos cartuchos de la versión no oficial de este juego, es posible hacer que aparezca el Reptil de la manera más fácil. En la pantalla del puente, derrotá a tu enemigo con dos perfects (usando fatales). Basta hacer eso para que aparezca el ninja verde.

YOSHI'S COOKIE

Nuevos personajes - ¿Qué te parecería jugar con cuatro nuevos personajes, incluyendo a la simpática princesita? Todo lo que tenés que hacer es elegir el Versus Mode. A continuación, andá a la pantalla de opciones de este modo y elegí COM - jugar contra la computadora. En esta pantalla, apretá juntos los botones L, R, X y, para terminar, Start. ¡Una voz debe decir "Yoshi"! Entonces apretá Start y podrás hacer la elección de los personajes y de sus nombres. Elegí un personaje para tu oponente y comenzá el game. Vas a ver que el color del segundo jugador cambió y que jugar contra él es, también, mucho más difícil.



TIME SLIP / Vic Tokai	
Acción	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

¡Time Slip es un juego de tiro copadísimo! Hay que felicitar a la softhouse Vic Tokai que produjo un game lindo, divertido y con un desafío de aquellos. Vos sos un héroe que carga una ametralladora todo el tiempo, tirando sin parar. Aparecen pantallas con enemigos varios. Un game de acción como hace tiempo que no se veía, de esos en los que tu dedo no se queda quieto en el Direccional. Con Time Slip, tu fin de semana tiene diversión garantizada.

FASES GORDAS

TIME SLIP TIENE POCAS FASES, PERO SON SUPERLARGAS. A VECES, PARECE QUE EL JUEGO TIENE VEINTE FASES ... TIRA SIEMPRE EN LOS BAULITOS PARA ENCONTRAR ITEMS. Y LIMPIA TODOS LOS DIAMANTES POR EL CAMINO.

PARA CONSEGUIR VIDAS EXTRAS, ANDA JUNTANDO PILAS DE ENERGIA

1 Vos comenzás con nueve vidas y tu ametralladora todavía está en el primer nivel, soltando unos tiritos debiluchos (BULLET LEVEL 1).



Tirá contra los obstáculos para paralizarlos y pasá por debajo de ellos bien rápido.

Subjefe molesto: hace peligrosos vuelos rasantes encima tuyo. Tirale y agachate.



COMIENZO

ITEMS



FINAL

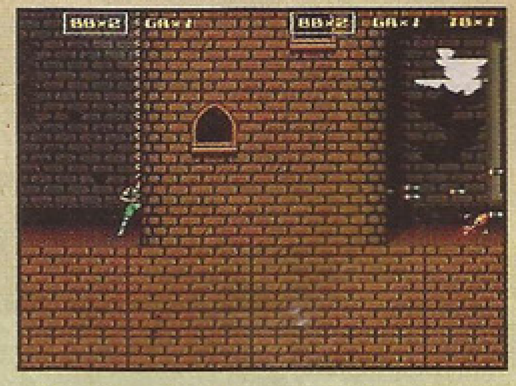
Esta caverna es medio complicada... pero basta darle un vistazo al mapa para no perderte.



De las puertas de la caverna, salen unos guerreros chiquitos con intenciones de reventarte. Agachate y disparales.



Hacete el hombre araña: quedate pegado a este ángulo de la sala y tirale bombas grandes a este dragón tan pesado.



Fijate en este pasaje secreto...Entrá por ahí y ganate un tipo de bomba más poderosa.



¡Epa! Es el jefazo: reventale primero el escudo, después las manos, la cabeza y el resto del cuerpo.

HAY UN MARCADOR EN EL TOPE DE LA PANTALLA INDICANDO "TGS". MUESTRA CUANTO TIEMPO TE RESTA PARA COMPLETAR LA MISION.

2

Esta fase debería llamarse "Thunder Force 3 cover". La dinámica es la de un game espacial, pero el escenario comienza en la Prehistoria. Juntá los ítems que flotan y reventá a todos los enemigos sin asco. Después de eliminar a un jefe jurásico, vas a enfrentar una fase en la que el piso parece hecho de goma. ¡Pero no es cosa fácil, no!



Tu navecita posee un cañón que se la pasa girando todo el tiempo. Apretá el botón A para paralizarlo.



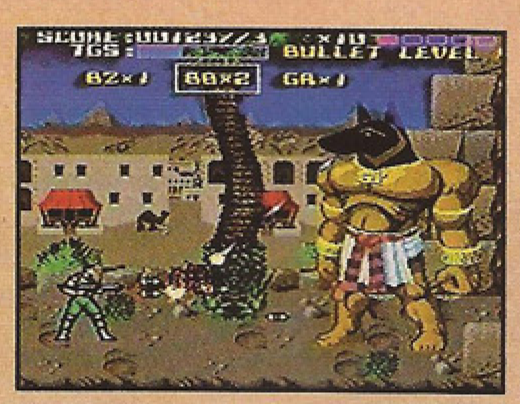
Jefe pterodáctilo: tirá desde el tope de la pantalla, pero esquivá las llamaradas.



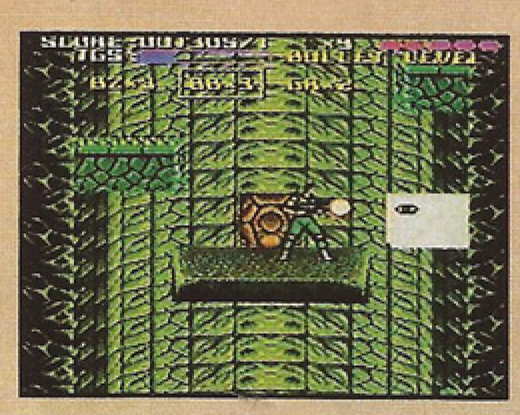
Jefazo: quedate en el ángulo derecho de la pantalla, tirale a este dragón y agachate para esquivar sus tiros.

3

Esta fase transcurre en el Egipto antiguo, pero termina en una genial pantalla hi-tech. Meté balas en las tumbas, donde vas a encontrar tanto ítems como momias y serpientes. Detalle: ahorrá bastantes bombas para reventar al jefe.



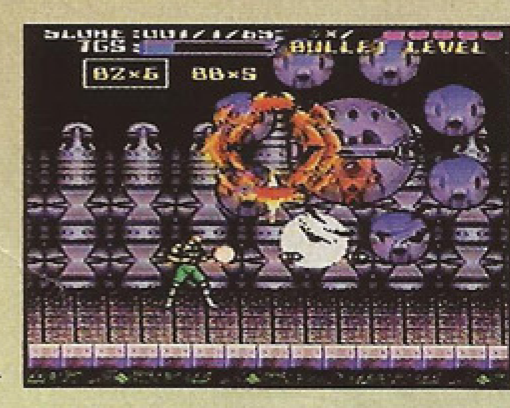
¡Este grandulón es un chacal, que no pasa de ser un subjefe tonto! Tirale algunas veces y listo.



Bajá a mil por hora en este túnel, si no podés quedar todo arañado. No le lleves el apunte a los baúles.



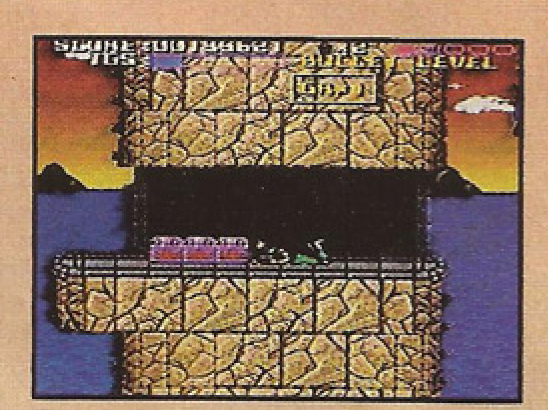
Esperá hasta que desaparezcan los rayos antes de saltar de plataforma en plataforma.



Jefazo - comenzá reventando las bolas de afuera con bombas que guardaste. Después, no hay nada que hacer: disparale y esquivá sus tiros.

4

Es una fase marítima que se desarrolla en un puerto. Vas a ver unas puertitas en el piso de cuando en cuando: basta presionar ↓ para abrir el pasaje y bajar.



Subí a esta torre y juntá un montón de ítems.



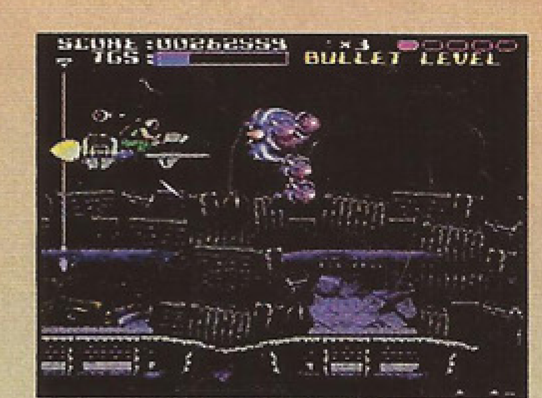
Subjefe canalla: es un mago que se transforma en un montón de cosas. Disparale y desaparece del mapa.



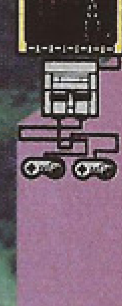
Jefazo: se parece al de la fase 3. Sólo repetí la misma dosis, pero quedate atento pues su rayo es fatal: ¡te rozó, fuiste!

5

Es la vuelta de la Thunder Force 3 de la fase 2, pero ahora todo ocurre en una ciudad del futuro totalmente destruida.



Cuidado con los enemigos circulares, que acostumbran dividirse en cuatro. ¡Salí de abajo!



COMANDOS

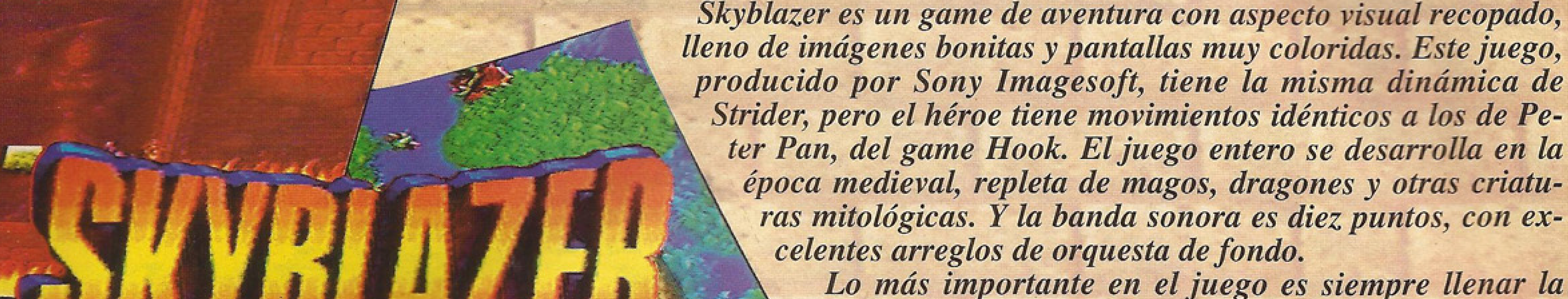
- **B** - salto
- **Y** - tiro
- **X** - detona bomba
- **A + Direccional** - deja el cañón de la nave tirando en una sola dirección
- **L o R** - elige el tipo de bomba



ITEMS

Diamante - aumenta tu TGS (tiempo)	**Bomba** - vale más bombas
Bala - aumenta el poder de los tiros de ametralladora	**Pila** - aumenta un punto de tu marcador de energía

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / ACAO GAMES



Skyblazer es un game de aventura con aspecto visual recopado, lleno de imágenes bonitas y pantallas muy coloridas. Este juego, producido por Sony Imagesoft, tiene la misma dinámica de Strider, pero el héroe tiene movimientos idénticos a los de Peter Pan, del game Hook. El juego entero se desarrolla en la época medieval, repleta de magos, dragones y otras criaturas mitológicas. Y la banda sonora es diez puntos, con excelentes arreglos de orquesta de fondo.

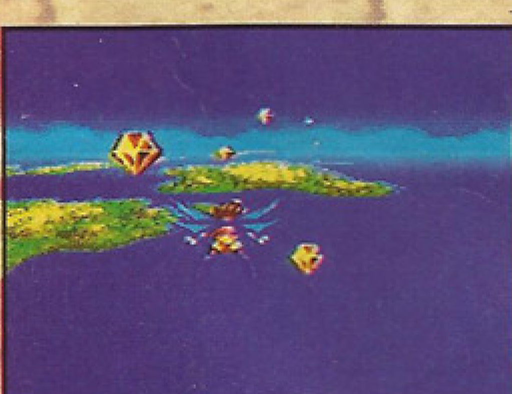
Lo más importante en el juego es siempre llenar la mochila de diamantes, que aparecen a montones por el camino. ¡Y se pueden juntar magias geniales! Otro detalle interesante es que podés elegir el orden de las fases en un enorme mapa.


Los passwords de este game son "reintelectuales", compuestos de combinaciones de figuras cedidas por este viejo mago.

Aventura épica

Este juego es bastante extenso y repleto de trampas. Quedate atento a los ítems, no dejando ninguno atrás... Los jefes no dan respiro.


Llegá a la segunda puerta de la torre y quedate entrando y saliendo para acumular vidas extras.


Esta fase de bonus es muy bonita y recuerda a Sonic 2. Juntá el mayor número de diamantes en espiral, ¿OK?

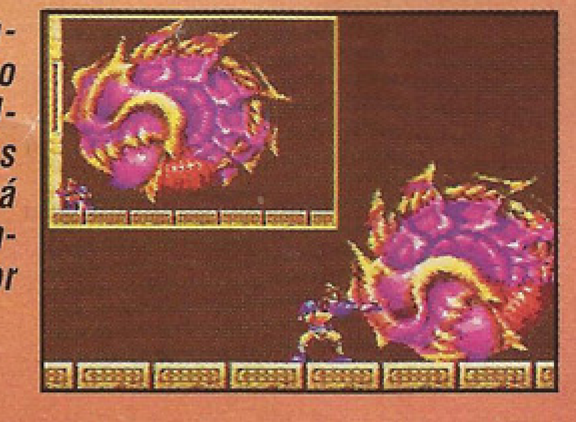

El techo sube y baja y vos necesitás protegerte en las grietas para seguir vivo. ¡Cuidado, o te convertís en paté!


En este laberinto de corrientes de aire subí en las que están yendo hacia arriba, pero tené cuidado con los piratas.

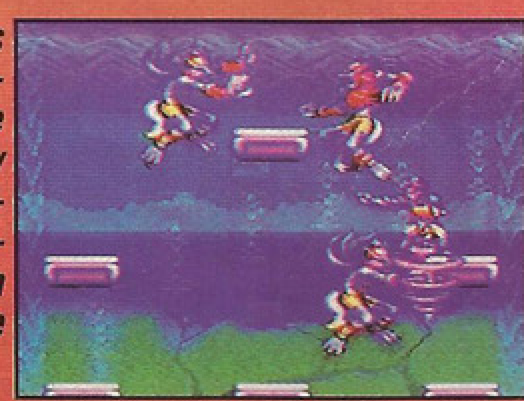
LOS JEFES

Son varios en Skyblazer. Intentá siempre economizar tus energías y armas para los combates con estas criaturas, ¿OK?


Para reventar a este genio, golpeá la lámpara cuando el mismo está dentro de ella.


Jefe redondo: cuanto más lo golpeás, más crece. Atacá desde el ángulo inferior izquierdo.


El jefe es una pared que gira. Escapá por los agujeros de los ángulos. Atacá el rostro y después los ojos.


Este jefe es un problema, pues se multiplica y lanza remolinos. Reventalo con la magia de la estrella.

ANTES DE COMENZAR, HAY UNA FASE DE PREPARACION SOLO PARA QUE LE TOMES LA MANO AL MANEJO DEL HEROE

ITEMS

DIAMANTE GRANDE	10 valen una vida
DIAMANTE PEQUEÑO	100 valen una vida
POTE GRANDE	Repone todo tu poder de magia
POTE PEQUEÑO	Repone un punto de tu poder de magia
POTE VERDE	Repone toda tu energía

DURANTE EL JUEGO, ACUMULAS UN ENORME NUMERO DE MAGIAS. LAS DE "ESTRELLA DE FUEGO" Y DE "RELAMPAGO" SON LAS MEJORES

COMANDOS

- **B** - salto
- **Y** - puñetazo
- **X** - suelta magia
- **L o R** - cambia de magia
- **Pause + Select** - abandona fase

SKYBLAZER / Sony Imagesoft
Aventura — 1 jugador





¿Otro game de fútbol? Y claro, el espíritu de la Copa del Mundo 1994 invade todo. En medio de tantos juegos de fútbol, este Prime Goal es, al menos, diferente. La acción es más lenta, parecida al ritmo normal de los partidos domingueros en familia...

Los equipos de Prime Goal forman parte de la Liga Japonesa de Fútbol. El nivel técnico no es gran cosa, pero el espectáculo compensa. No es para menos. Dicen que los tipos tardaron diez buenos años para planear el campeonato. Contrataron cracks internacionales de primer nivel.

Respuesta Lenta

Pero parece que Namco terminó Prime Goal antes que los cracks llegaran al fútbol japonés. Los jugadores son lentos y poco habilidosos. Las jugadas cuestan salir, por culpa de la baja jugabilidad del cartucho. Las respuestas son realmente lentas. Un ejemplo: cuando estás con la pelota y bajás al ataque, tu jugador parece andar hacia atrás. Una tortuga le gana fácil.

Es una pena que falte velocidad al juego. Prime Goal es uno de los games de fútbol que mejor aprovecha los botones del joystick de tu Super NES. Vos no sólo usás el L y el R. Los otros cuatro botones tienen funciones diferentes. Sólo que, por otra parte, los gráficos son medio bobos, el sonido es pobrecito, y la frustración es grande. ¡Y pensar que Namco se gastó 8 Mega de memoria para hacer ESTO!

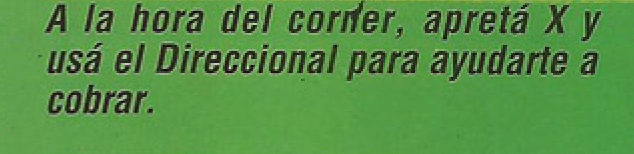
Buen Desafío

A pesar de todo esto, si te gustan los desafíos, Prime Goal puede ser una buena opción. Especialmente para esos sábados lluviosos en que vos estás loco por reunirte con tus amigos, pasás por la casa de alquiler, y descubrís que Super Soccer está alquilado... Con un poquito de entrenamiento, da hasta para hacer algunas jugadas ensayadas, de ésas bien difíciles.

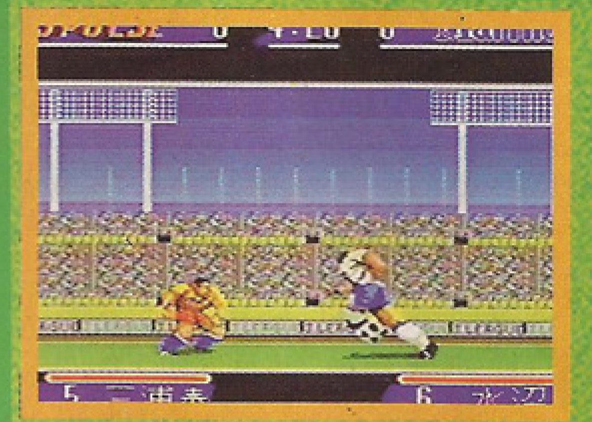
COMANDOS

LOS BOTONES TIENEN FUNCIONES MULTIPLES. TODO DEPENDE DE LA JUGADA QUE VOS EJECUTAS

A	Patada fuerte, cabezazo, virada
B	Acciona al jugador y pasa la pelota
X	Cruce y patada alta
Y	Cabezazo y patada mediana



A la hora del corner, apretá X y usá el Direccional para ayudarte a cobrar.



La dividida es uno de los momentos más copados del juego. Este close-up realista es genial.



Esta jugada consiste en cruzar con X, buscar un atacante libre y apretar Y. ¡Gol de cabeza!



¿Conocés alguno de estos equipos? ¡Nosotros tampoco!



THE LOST VIKINGS

Passwords - Ahí van algunos passwords rebuenos para que conozcas etapas más adelantadas del juego. Anotá:

Fase 8 - PRHS Fase 15 - SPKS
Fase 20 - BTRY Fase 25 - V8TR
Fase 30 - TRDR Fase 36 - 4RN4

THE COMBATRIBES

¡30 vidas! - Con tantas chances, vos podés moler a tus adversarios de pelea. Al conectar tu consola con el cartucho encajado, aparece una pantalla con el nombre Technos. En esta pantalla, apretá los botones Select, L y R del control 2. Enseguida, poné Reset. El juego se inicia de nuevo y, cuando aparece la pantalla de presentación, comenzá un nuevo juego (new game) y vas a ver el milagro de la multiplicación de vidas.

POCKY & ROCKY

Selección de fases - Con este truco, vas a poder visitar todos los lindos escenarios del game sin pasar apurones. En la pantalla de Select Player, donde vos elegís a tu personaje, presioná los botones X e Y juntos y, sin soltarlos, hacé la secuencia A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A y B. Una musiquita anunciará si el truco salió bien. Después sólo tenés que apretar Start y aparecerá una pantalla de selección de etapas.

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE (SNES)

Ganate 160 puntos - Con esta contraseña podrás quedarte con 160 puntos y también podrás ver el final del juego:
H1 VHX.ZK45TC PGCQB.

THE ADDAMS FAMILY - PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Códigos para Game Genie - Ahí van tres códigos calentitos para que pongas en el manual de tu Game Genie. Anotá:
Saltar más alto 3BA5-37D4 D9A5-3704
Vidas infinitas: DDB6-1FA7
Energía infinita: C9CC-44AD

ACCION



RUNSABER / Atlus

Acción · 8 Mega · 1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Imaginate un game que mezcla Strider, Altered Beast y Streets of Rage. ¿Te imaginás la ensalada? Pues bien, Runsaber es más o menos así. Un game que tomó su estilo de varios juegos clásicos y, sin embargo, resultó con una onda propia. ¿El resultado? Mucha acción, con scrolls variados y movimientos bien copados.

El tema es lo de siempre: el mundo corre peligro y vos tenés que salvarlo. O mejor dicho, ustedes. El game tiene dos personajes: un hombre y una mujer. Esto es una de las cosas más geniales del juego: la opción para dos jugadores. Lo más divertido es llamar a un amigo para unir fuerzas y enfrentar los peligros de las cinco fases de Runsaber.

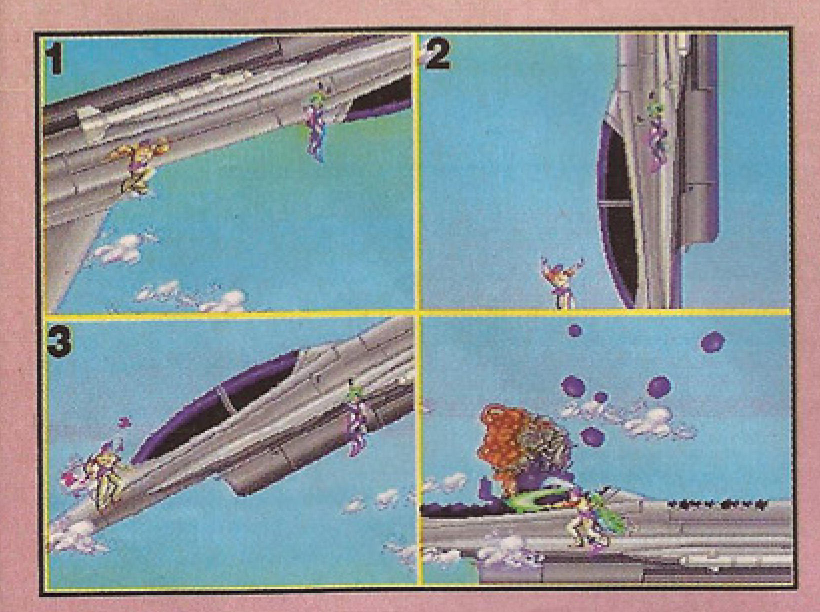
Gráficos mutantes

Lo que más impresiona en el aspecto visual de este game es su variación. Una fase no tiene nada que ver con la otra. No deja de ser un arma de doble filo: tanto cambio es una fiesta para los ojos, pero también puede terminar aburriendo. No es nada grave, claro: los gráficos y efectos son lo mejor del game.

El sonido no está tan copado. Los temas y los efectos sonoros son poco creativos y no varían mucho. ¡Una pena! Pero la acción es intensa y mantiene tu atención por un buen tiempo. Te mostramos a continuación las cinco fases de Runsaber, un game simpático. Un juego para alquilar y disfrutar con un amigo. Sin gastarse mucho...

Fase 1

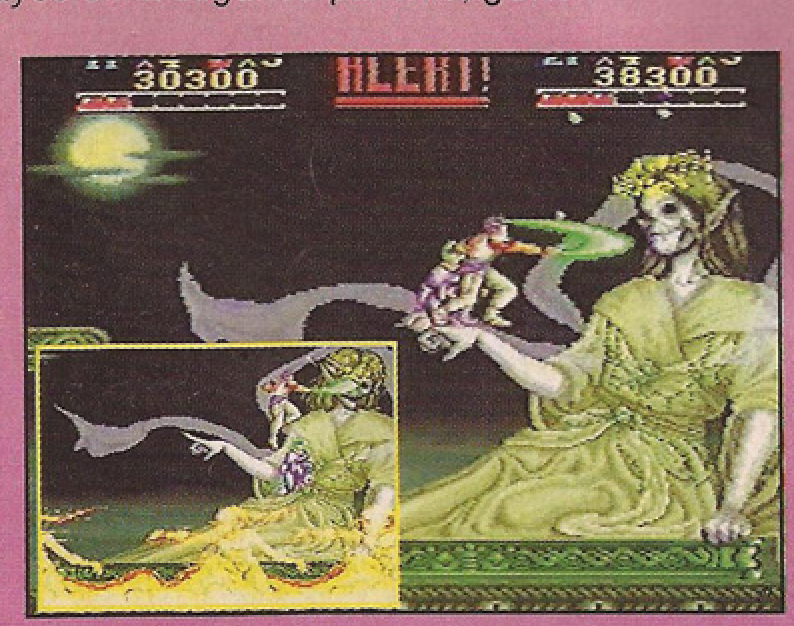
Tu objetivo es llegar al aeropuerto, donde lucharás contra un temible jefazo.



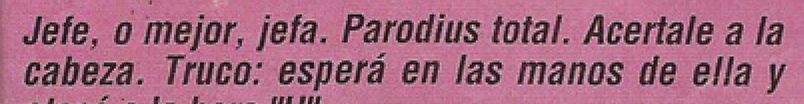
Esto te vuela la cabeza. Estás sobre un avión y hacés acrobacias con él. Destruí los 3 enemigos y andá hasta la cabina para enfrentar al jefe.

Fase 2

¡Bienvenidos a la China! Tong City es el nombre de esta fase. Tené cuidado con los rayos en la segunda pantalla, ¿OK?

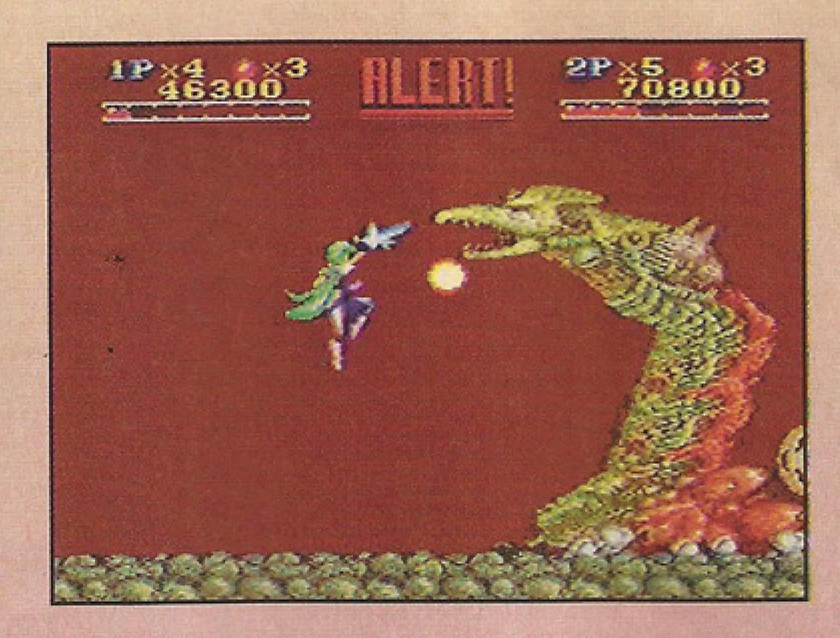


Jefe, o mejor, jefa. Parodius total. Acertale a la cabeza. Truco: esperá en las manos de ella y atacá a la hora "H".



Fase 3

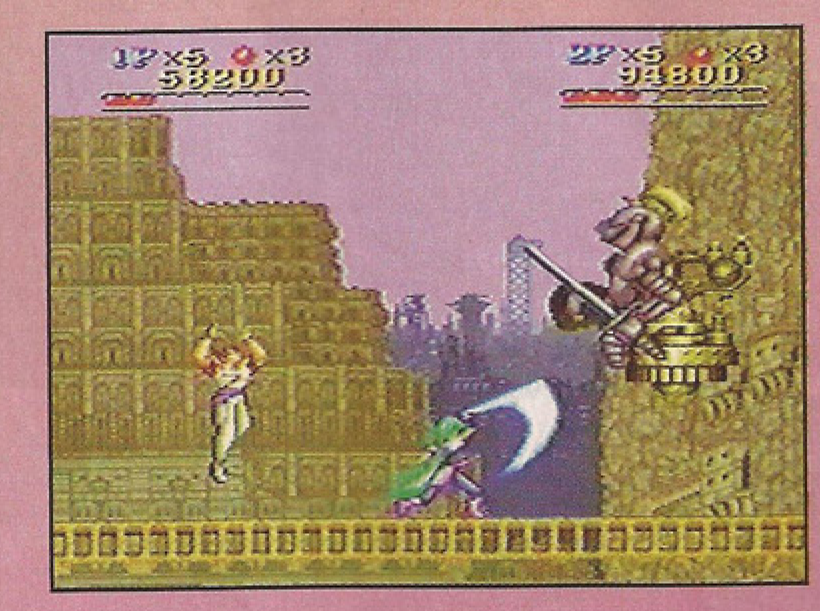
El clima se vuelve más natural. La acción ocurre en el valle. Pero los peligros son muy sobrenaturales...



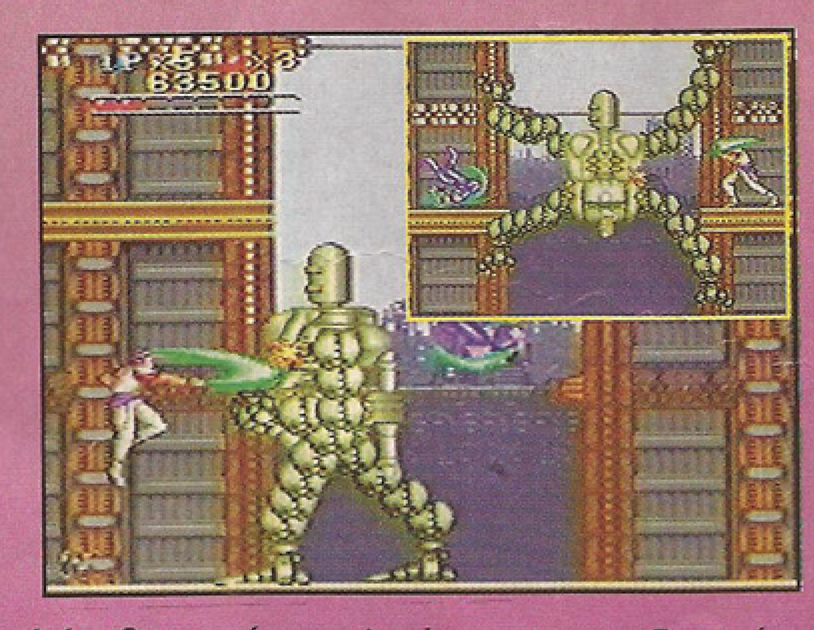
Es el jefazo. Golpeá en el pico de este monstruito hasta que se desintegre.

Fase 4

Cuidado con las ruedas de hierro que aparecen en el medio de esta fase. Es la parte más difícil del game.



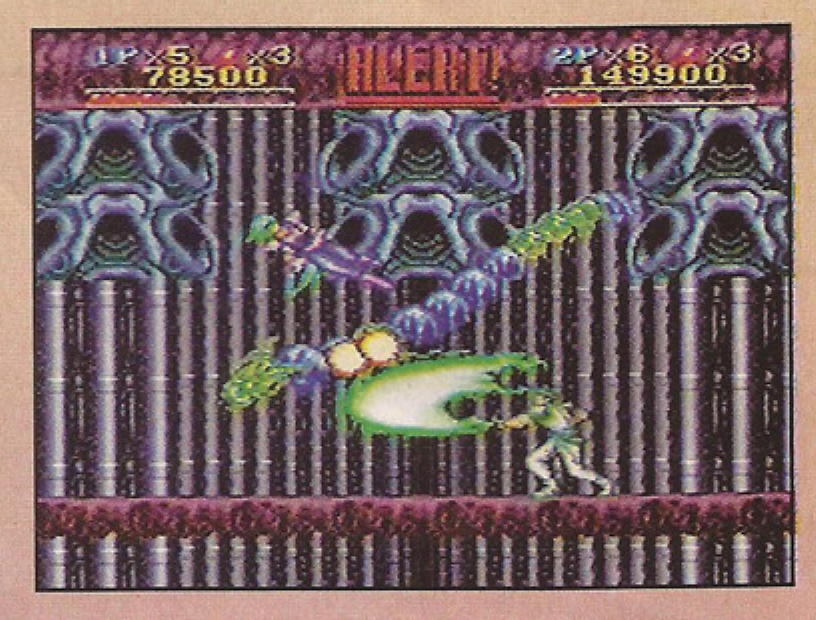
Subjefe medio futurista. Pero no te asustes: es medio pavote. Golpealo en su parte frontal.



Jefe. Comenzá reventando su cuerpo. Después subirá. Andá detrás de él. Reventá sus piernas, cabeza y ...¡listo! ¡Da un trabajo!

Fase 5

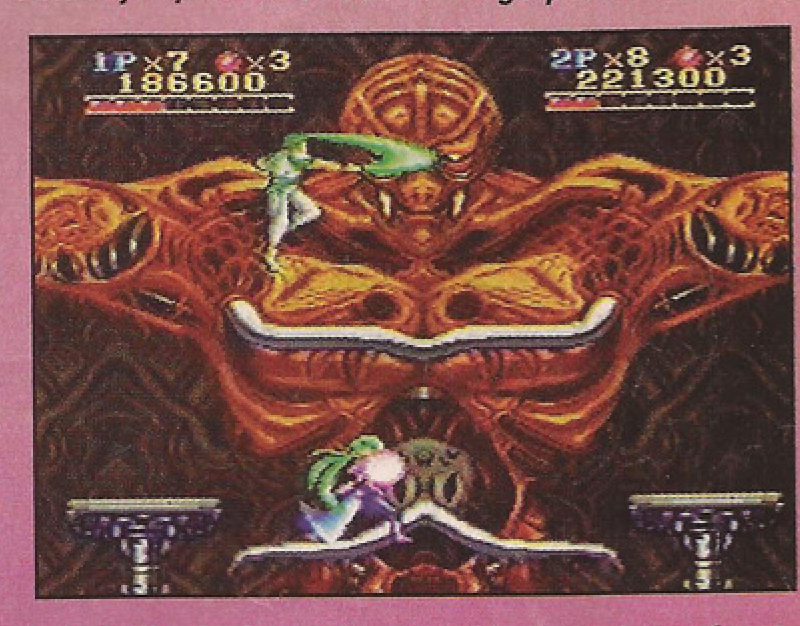
¿Qué? ¿Una isla apareció de la nada? Y sólo para complicarte la vida. Ni pienses en llegar cerca de las espinas.



Una víbora muy astuta. Entra y sale por estos tres agujeros. Está atento y acertale en la cabeza.



Sub-jefe. Detruí la cabeza de arriba, después la de abajo. ¡Cuidado! Suelta fuego por arriba.



Jefazo final. Acertale a la cabeza y después al estómago. Evitá sus brazos y tratá de no caer.

CUANDO LAS COSAS SE PONGAN FEAS, NO DUDES: MANDATE TU GOLPE ESPECIAL DE MAGIA.

RUN SABER TRAE ITEMS DE CONTINUE EN ALGUNAS FASES. PARECEN UN SIGNO PESOS. BUSCALOS O GAME OVER.

Vos sos el futuro. Merecés algo mejor.

Esta imagen de aves muertas en piletones de petróleo, como la de otros desastres ecológicos, ya las viste antes.
Esperamos que no te estés acostumbrando. En vos está la esperanza de un futuro mejor.
No pienses que para cuidar la naturaleza tenés que esperar a ser GRANDE. Hace mucho tiempo, mucha gente pensó lo mismo.

Pedile a la gente que respeta tu futuro que firme con vos la carta al Sr. Presidente .
Mandala a Action Games que nosotros se la hacemos llegar.



Sr. Presidente de la Nación
Dr. Carlos Saúl Menem

Nosotros, los chicos de la República Argentina, junto a nuestra familia y amigos nos dirigimos a Ud. sabiendo que nos sabrá escuchar y comprender.

Nos preocupa nuestro futuro. Nos preocupa saber que el ambiente en donde vamos a vivir esté contaminándose constantemente.

Nosotros queremos ayudarlo a terminar con este problema. Por eso contribuimos con nuestra firma y voluntad para apoyarlo en su inmediata y comprometida solución.

Ud. tiene nuestro ambiente, es decir, una parte de nuestro futuro en sus manos.

Sabemos que Ud. comparte nuestra preocupación y estamos seguros que en su compromiso de hacer un país mejor no está de lado la situación ecológica.

Agradecemos todas las medidas que Ud. tome para protegernos.

Confiamos en Ud.

Sr. Presi, gracias de corazón.

....	....	....	....	....
Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
....	....	....	....	....
Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración
....	....	....	....	....
Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento
....	....	....	....	....
Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
....	....	....	....	....
Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración
....	....	....	....	....
Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento

Pegar sobre esta barra gris

Remitente:..

cortar por esta línea

Estampilla

Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4
(1029) Capital Federal

ACTION GAMES



Ahora los Gamemaníacos tienen credencial y algo más...

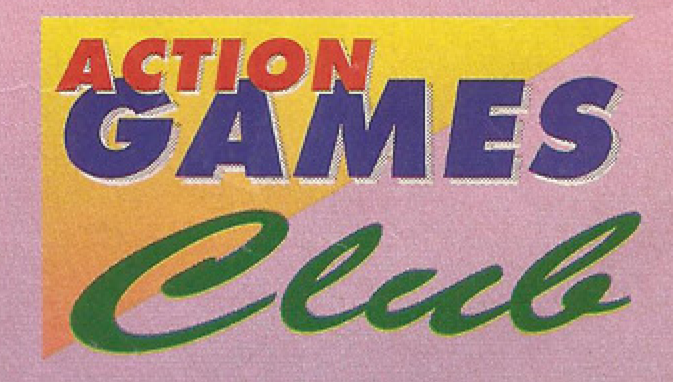
Pegá tu foto aquí, recortá la credencial y plastificala.

ACTION GAMES Club

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....



Completá este cupón y mandalo a Editorial Quark Azcuénaga 24, 2º piso of. 4 (1029) Capital.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

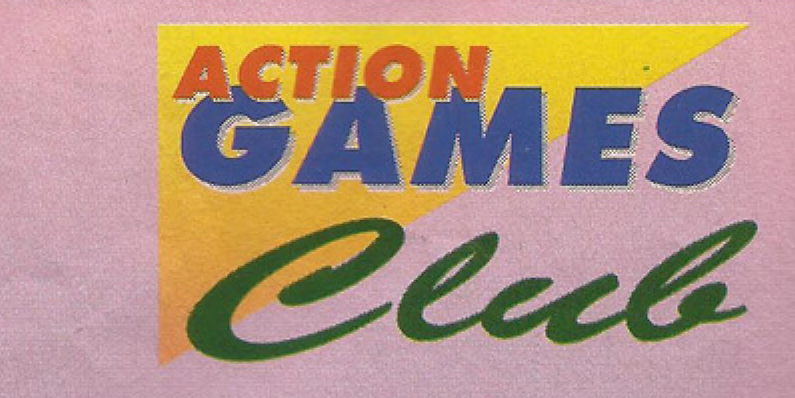
Fecha de Nacimiento:...

Dirección:...

Localidad: ....

País: ....

Teléfono:...



CREDENCIAL GAMEMANIACA

Esta credencial es intransferible y acredita al portador como miembro del Club Action Games

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

ACTION GAMES

30% de Descuento

EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Oferta válida hasta el 30 de marzo de 1994 o hasta agotar stock.

Azcuénaga 24, 2° piso, of. 4 - Tel. 951-6239

NVC
Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV
Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

S&M COMPUTACION
10 % en cartuchos
5% en Consolas
Family y Sega.

Av. Beiró 3490 - Devoto
503-8256

JUEGOMANIA
Cartuchos Genesis, Mega y Super Nintendo 10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 19 Galería Dufau

JUGUETERIA MIKIS
15% EN TODOS LOS CARTUCHOS

Av. San Martín 2697/99
Caseros - Pcia. de Buenos Aires
750-1897

FREE GAME VIDEOJUEGOS
10 % en venta de Consolas y Cartuchos

Av. Emilio Castro 7177
- Liniers -

Floppi Games
TODOS LOS CARTUCHOS 15% DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION
10% de descuento en TODA LA LINEA DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S
10% DE DESCUENTO EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
393-5223

MARCONI HOGAR
20% EN FAMILY, SEGA Y SUPER NES

MARCONI 643- AVELLANEDA
TEL. 201-3942

Atención, fans del Nintendo: ¿qué les parece dar un vistazo a este Mighty Final Fight, eh? Es un game de lucha bien copado, producido por la softhouse Capcom, la misma de Street Fighter 2. Los tres personajes principales, Cody, Guy y Haggar, tienen muchos golpes ...más que el promedio de los otros juegos de lucha del NES. Y es una versión muy buena y casi fiel al cartucho para Super NES.

MIGH

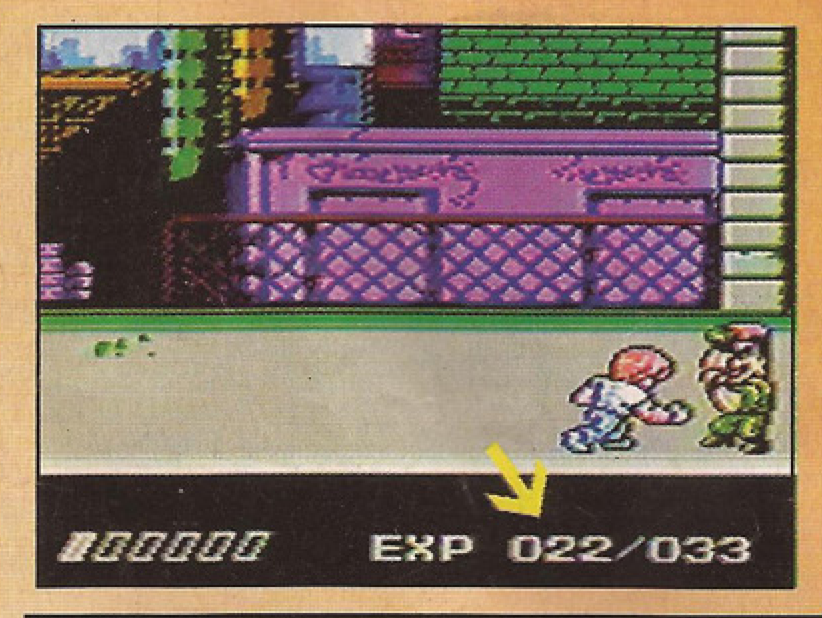
Liberar a Jessica

Jessica, la hija de Haggar, fue raptada por el malhechor Mad Gear. Haggar salió a luchar contra todo y contra todos para liberarla. Y sus amigos Cody y Guy van juntos para ayudarlo. Vos podés jugar con uno de los tres.

Haggar es el más fuerte, pero es medio lento. Cody es el mejor en fuerza y rapidez. Guy es rápido, pero débil. Si no te gusta o te aburrís de tu luchador, podés cambiarlo cuando muere y usar el Continue.

La Experiencia es lo que Cuenta

En el ángulo inferior derecho de la pantalla hay un marcador de experiencia (EXP). Según vas reventando adversarios, el número de la izquierda va creciendo hasta igualar al de la derecha. En ese momento, tu personaje gana un cuadradito más en el marcador LEVEL y poderes especiales.

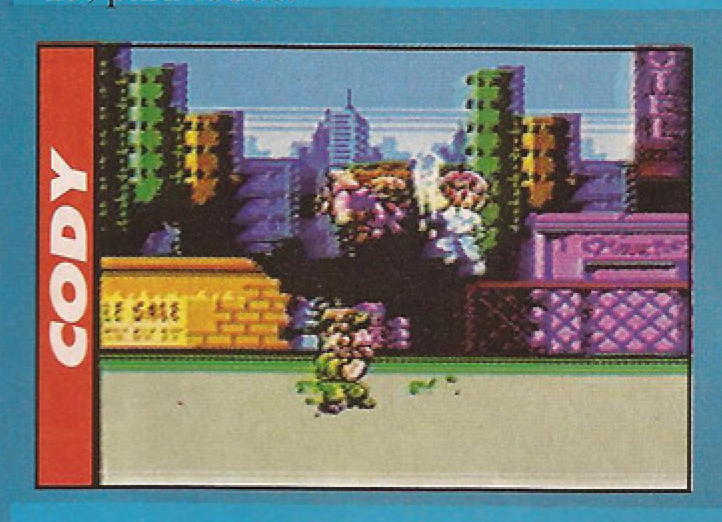


A medida que adquirís experiencia, tu personaje gana poderes extras. Si es Cody, gana magia; Haggar gana un poderoso empujón y Guy recibe un puntapié de fuego.

A CADA 54 PUNTOS DE EXPERIENCIA, TU NIVEL DE PODERES AUMENTA

GOLPES IGUALES

Muchos comandos son idénticos para los tres personajes. Pero es bueno visualizarlos para tomarle la mano. Detalle: A es salto y B es puñetazo, para todos.



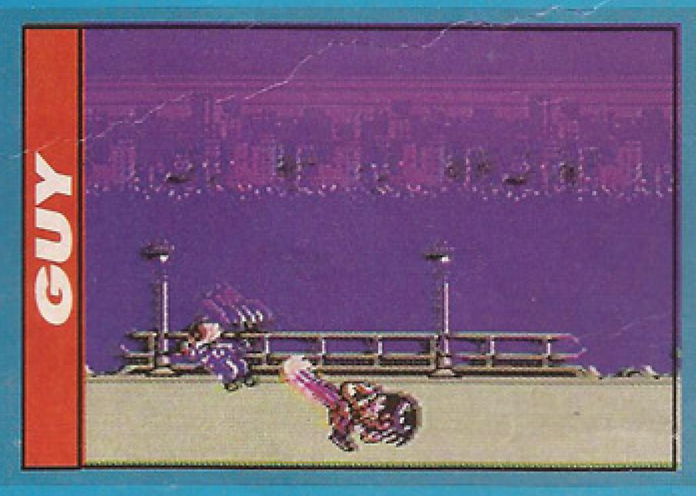
Dragon Punch - B repetidamente

Rodillazo - B, sujetando al adversario
Voladora - A + B
Giratoria - A y B
Magia → → y B



Pilón - A y B, sujetando al adversario

Rodillazo - B, sujetando al adversario
Voladora - A + B
Giratoria - A y B



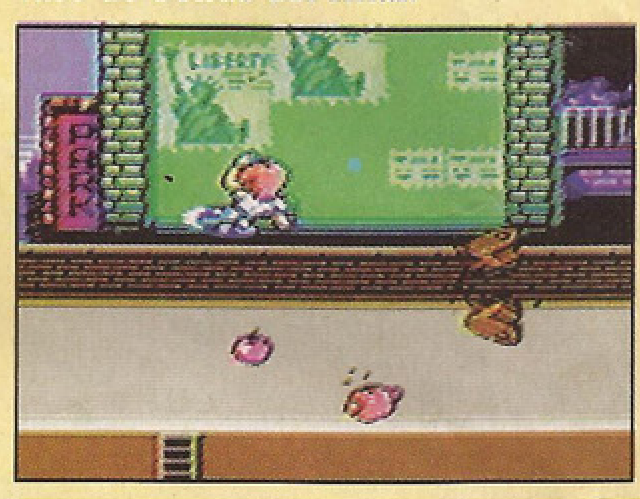
Magia - → → y B

Rodillazo - B, sujetando al adversario
Voladora - A + B
Giratoria - A y B

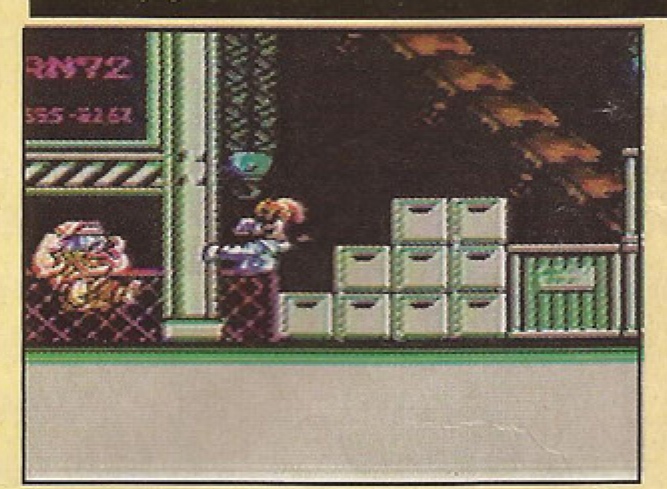
FASE a FASE

FASE 1 - SLUM

Comenzás dando puñetazos en el medio de la calle y después vas al tope de un edificio. Aprovechá la fase de bonus del final.



No hagas pavadas: juntá todos los ítems de energía que aparezcan, como carne y gaseosas.



Jefe: es un tal Thrasher. El truco es meterle golpes. Pero, antes, cambiá algunas ideas con él.

EL ITEM CORAZON VALE UNA VIDA EXTRA. PERO NO ES FACIL ENCONTRARLO, ¿VISTE?

MIGHTY FINAL FIGHT / CAPCOM

Lucha | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

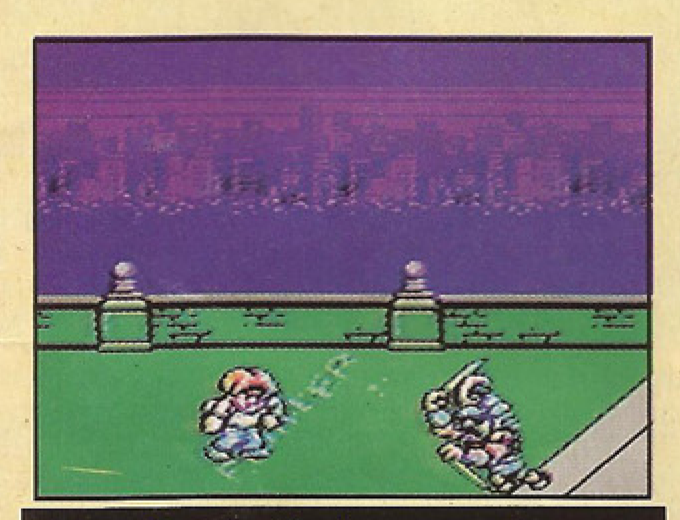
TY FINAL FIGHT

SON CINCO FASES RE-LINDAS, PERO PUEDEN DEJARTE ALGUNOS CALLOS EN LOS DEDOS SI RECIBIS MUCHOS PALOS. NUNCA DEJES QUE UN ENEMIGO SE QUEDE MUCHO TIEMPO DETRAS TUYO.

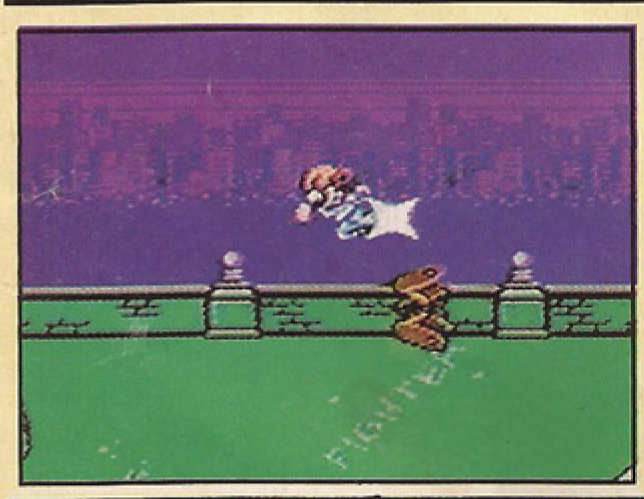
TENES DERECHO A 3 CONTINUES

FASE 2 - RIVERSIDE

Casi idéntica a la fase anterior. La fase de bonus también es igual.



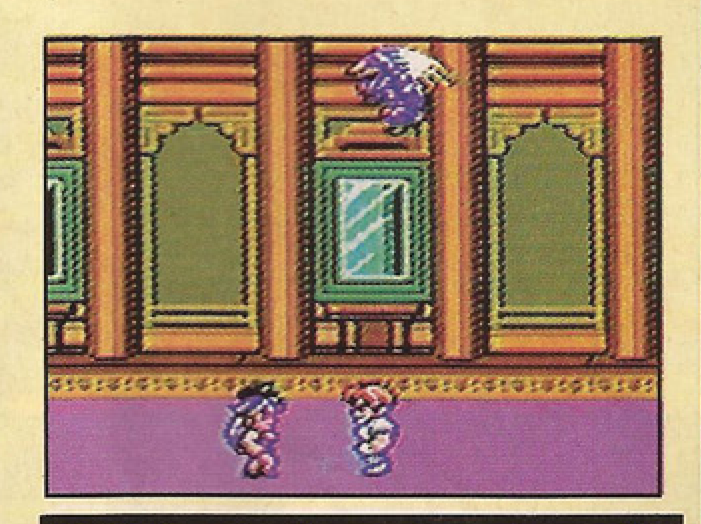
Jefe: El punto ideal para que des un puñetazo a este samurai es la letra "i" de la palabra "fighter", escrita en el suelo.



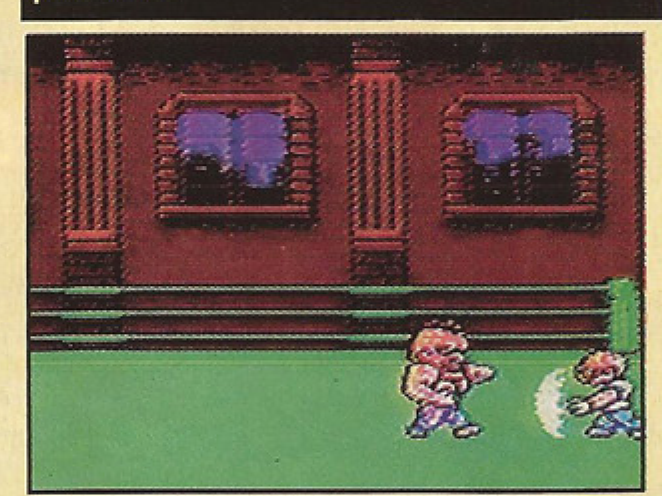
Esta fase de bonus tenés que pasarla golpeando a todos los barriles que puedas. Dales voladoras a los que vienen saltando.

FASE 3 - OLD TOWN

El truco es arrojar la galera en los agujeros que aparecen en medio del camino. Entrá en la mansión y golpeá a todo el mundo.



Cuidado con algunos enemigos astutos que caen de repente del tope de la pantalla.



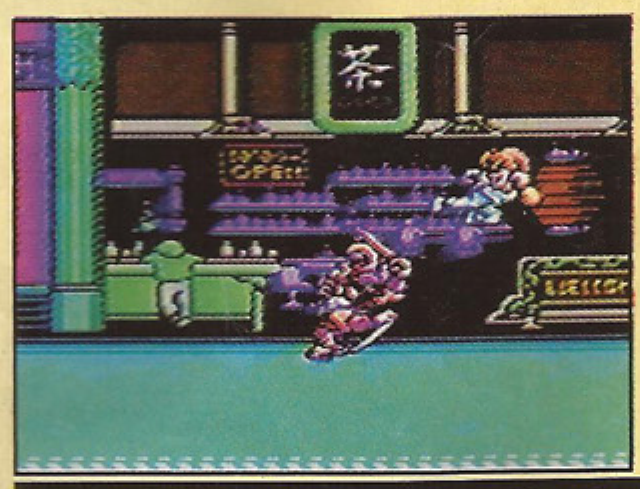
Jefe: este es Abigail. Cuidado con su beso, que te quita la energía, y dale muchos golpes para acabarlo cuando se pone rojo de rabia. Atacá con magias.

FASE 4 - FACTORY

Llega el momento en que vas a dar un paseo en ascensor. Saltá en el primer agujero de la fase para tomarlo. Hay también una fase de bonus, donde podés ganar una vida extra.



Tranquilo: los cuchillos de estos japoneses pueden ser rechazados con golpes. ¡fácil!

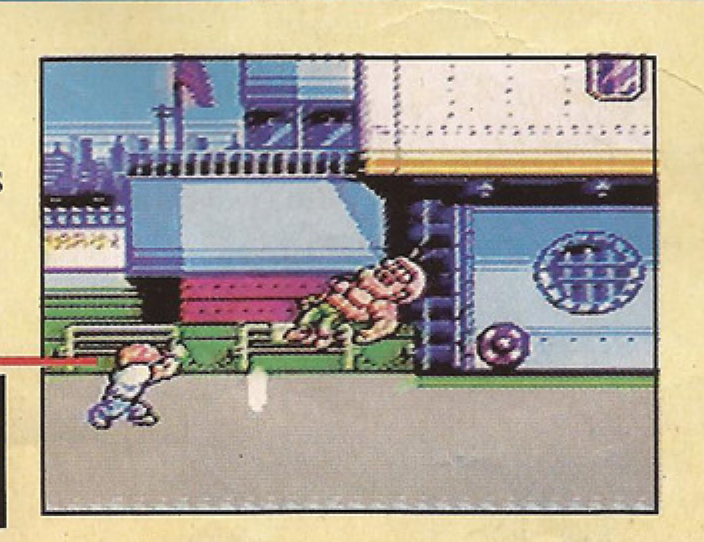


Jefe: es fácil darle un palo a este samurai. Basta esperar hasta que venga a dar un espadazo. De ahí, dale dos rodillazos y arrojalo. Repetí hasta derrotarlo.

FASE 5 - BAY AREA

Es la fase del puerto. Tiene unos escenarios copadísimos.

¡Oh, no! ¡Abigail de nuevo! Da cuenta de él de la misma manera, esmerándote con las magias.

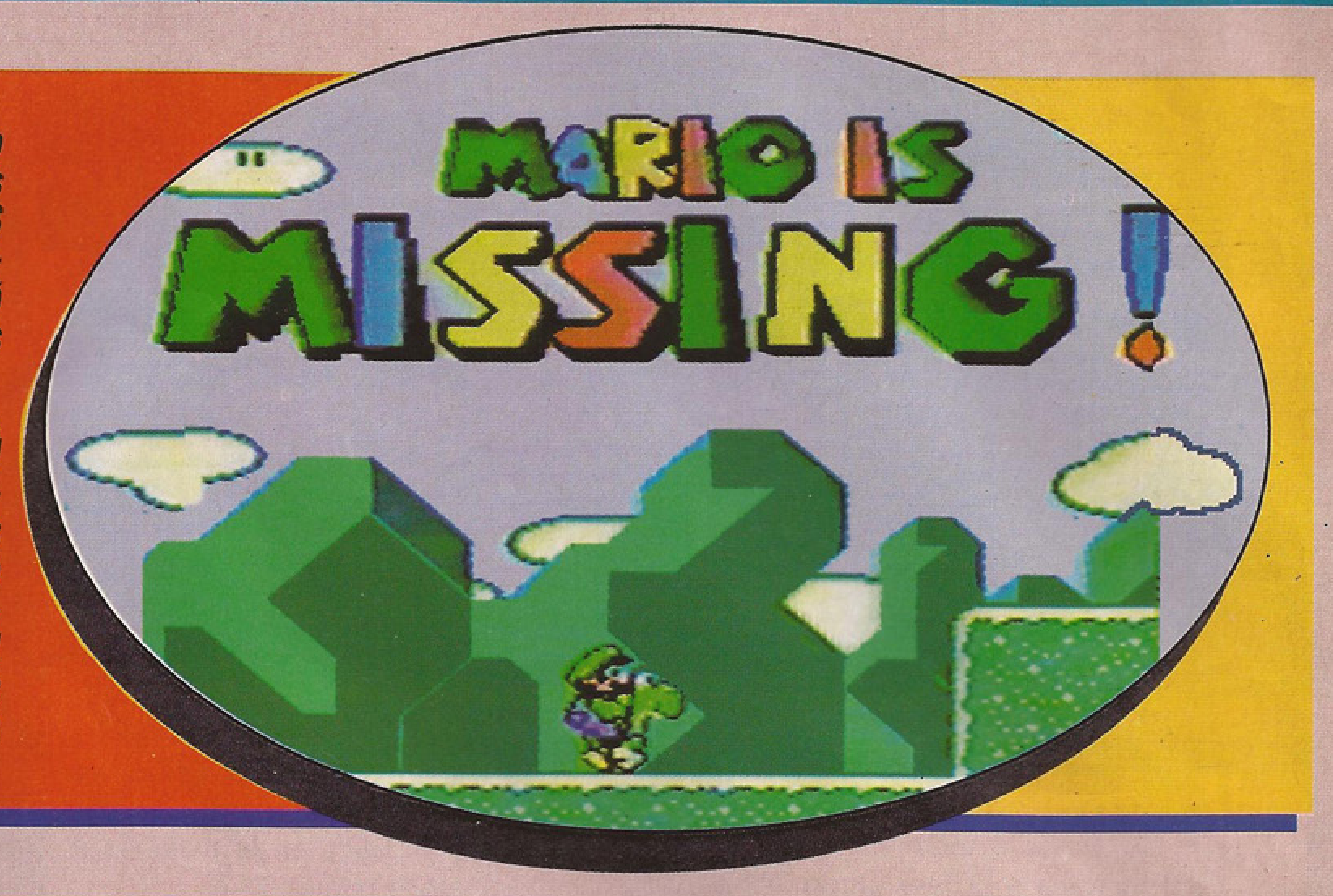


Jefe: ¡ufa, es el último! Dale puñetazos en las manos y bajale el brazo en cuanto dé una carcajada.



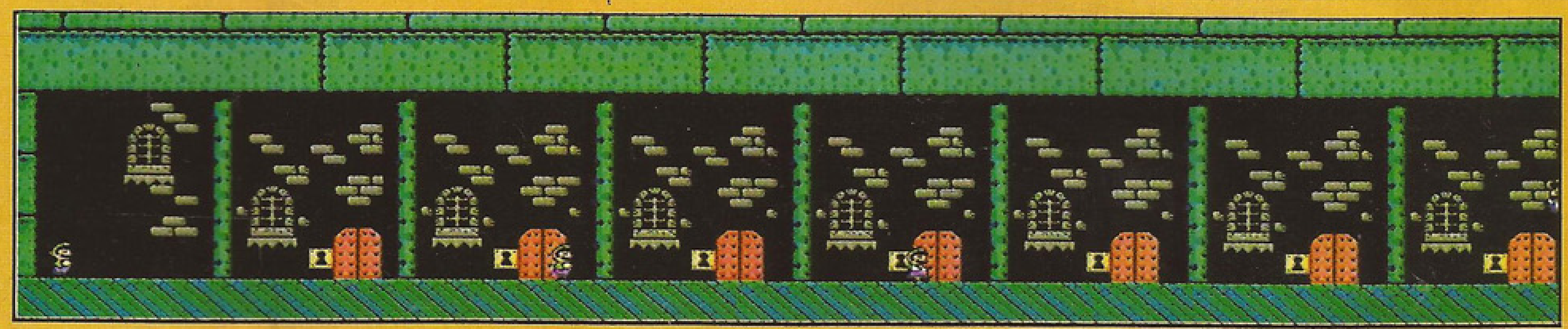
Mario is missing! apareció primero para Super NES con gráficos mejores que en esta versión. El juego para NES tiene los mismos elementos del cartucho para SNES, pero el orden cambió un poco y las cosas se volvieron más fáciles.

Vos sos Luigi, el hermano de Mario, y tenés la misión de viajar por todo el mundo detrás de tu hermano, que desapareció. Ciudad por ciudad, tenés que pasarte dando vueltas y hablando con los habitantes de los diferentes lugares. ¡Son 14 ciudades, o sea que el game es re-largo! Pero si te gustan los juegos de Mario y pescás un poquito de inglés, te va a recopar...



ELEGI UNA PUERTA

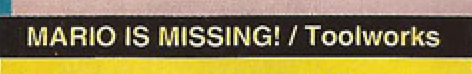
La aventura comienza en el hall de este castillo donde hay siete puertas, cada una de las cuales da acceso a dos ciudades del mundo.



EL DERROTERO

Estos son los lugares que Luigi va a visitar.

1. Buenos Aires (Argentina)
2. El Cairo (Egipto)
3. Ciudad de Méjico (Méjico)
4. Londres (Inglaterra)
5. Montreal (Canadá)
6. Moscú (Rusia)
7. Nairobi (Kenia)
8. Nueva York (EE.UU.)
9. París (Francia)
10. Pekín (China)
11. Roma (Italia)
12. Sydney (Australia)
13. San Francisco (EE.UU.)
14. Tokio (Japón)



Educativo 1 jugador

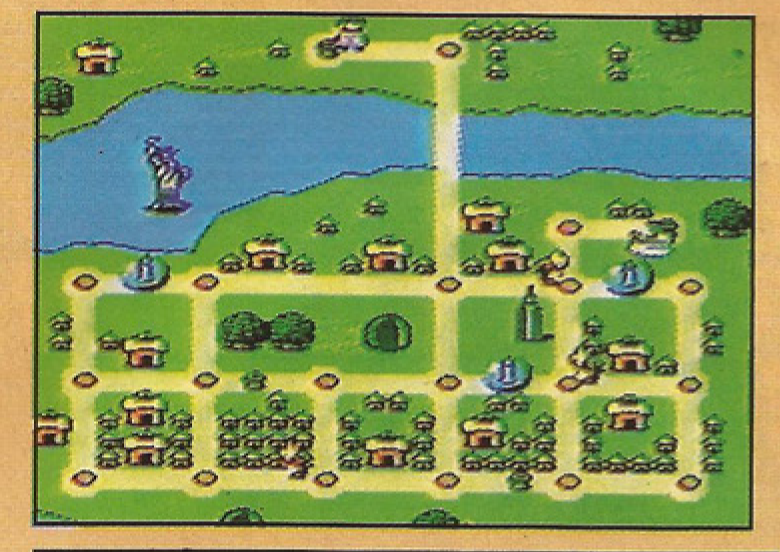




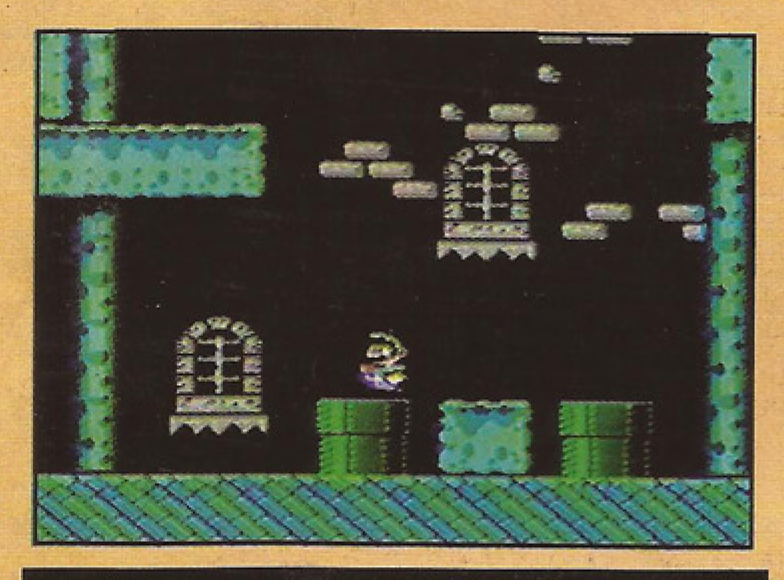

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

LOS TRUCOS DEL JUEGO

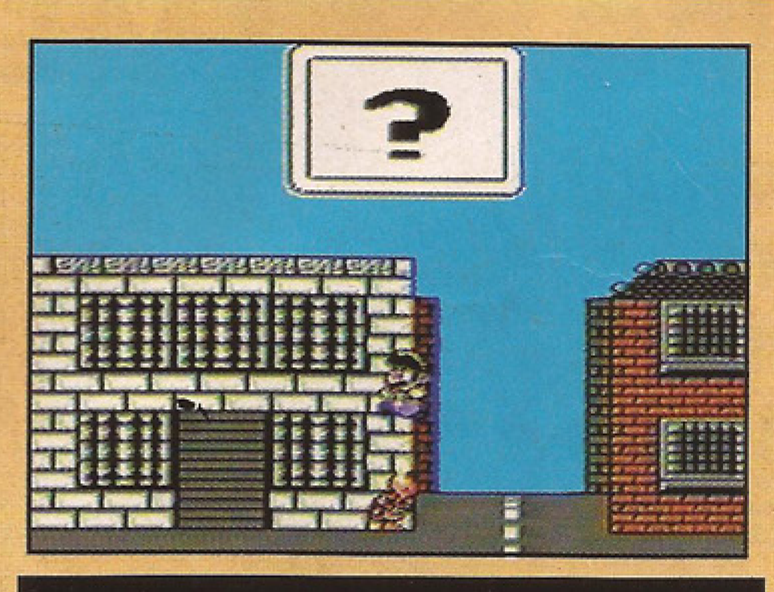
Es siempre la misma cosa. Vos elegís una puerta y entrás en una de las ciudades. Ahí, en cuanto pisás el lugar suena el teléfono avisando que los terribles koopas invadieron todo y están asustando a los ciudadanos. No lleves mucho el apunte a estos bichos, que casi nunca ves. En cualquier lugar, la primera cosa que tenés que hacer es descubrir dónde está; luego encontrar al Yoshi y encontrar las tres tortuguitas, lo que da derecho a tres fotografías. Después, sólo tenés que ir corriendo a las ventanillas con la letra "I". Fijate qué hacer.



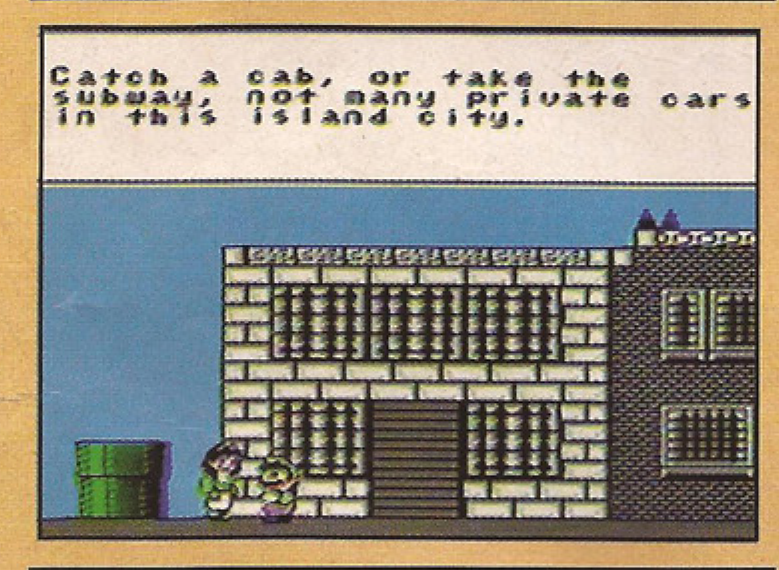
Encontrá en el mapa a las tortugas y las ventanillas de informaciones.



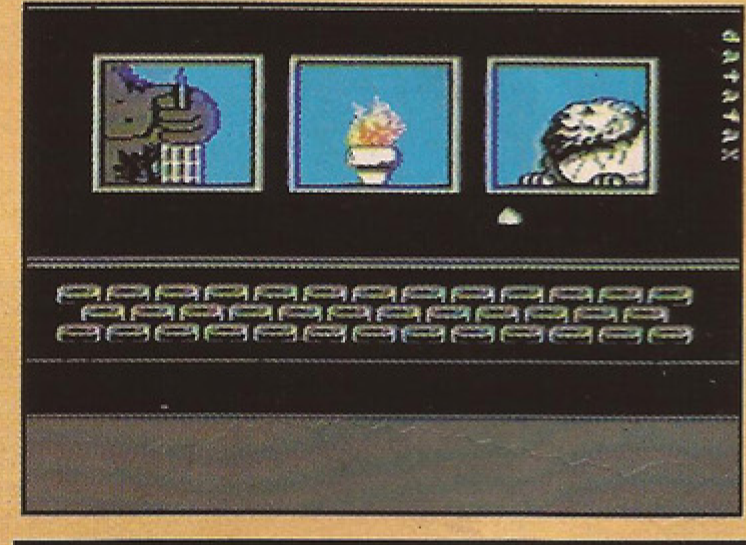
Después de haber entrado en cualquier puerta del castillo, encontrás dos caños. Entrá en uno de ellos y andá hacia alguna ciudad.



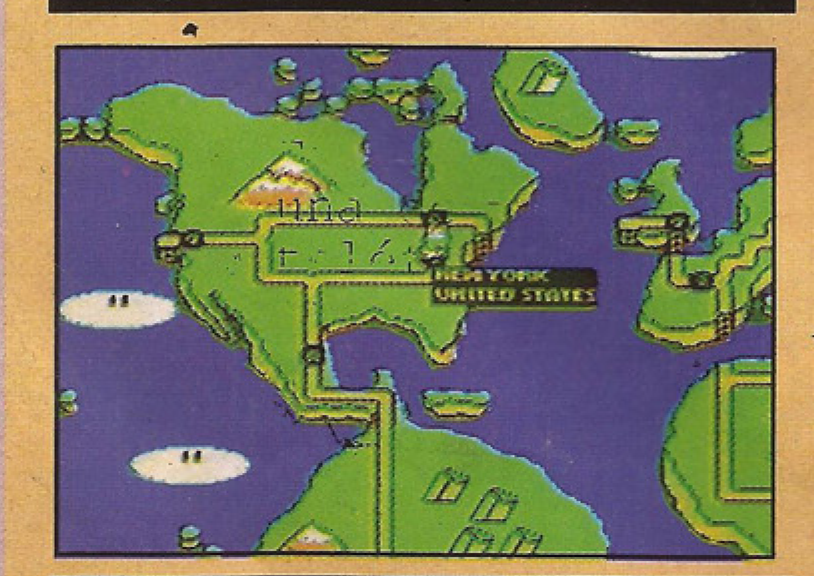
Saltá encima de cada tortuga para juntar dinero y ganar una foto.



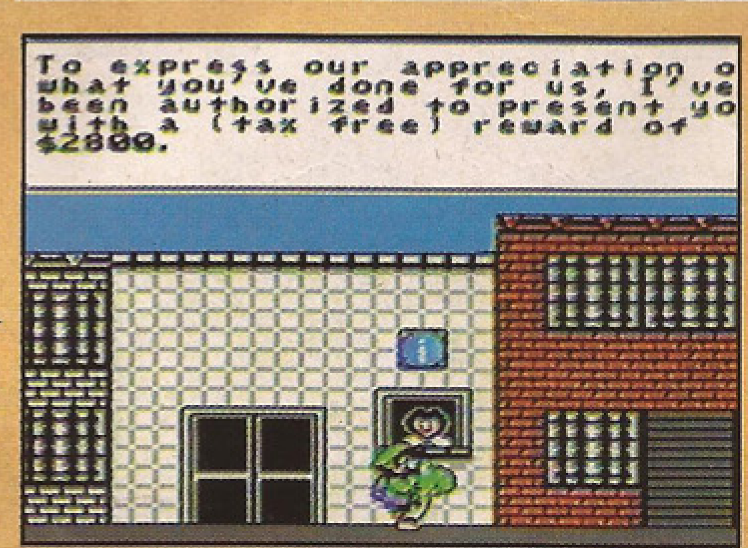
Hacé preguntas a los habitantes hasta descubrir a qué ciudad fuiste a parar.



Las fotografías son pistas para responder a las preguntas de las chicas en las ventanillas.



Llamá el mapamundi, tomá al Yoshi y llevalo hacia Luigi en la ciudad donde esté.



Respondé correctamente a las preguntas de las chicas de las 3 ventanillas de informaciones y encontrá el caño de salida.

APRENDE EL MENU

FIJATE QUE HAY UN VISOR EN EL TOPE DE LA PANTALLA. APRETANDO SELECT, LAS IMAGENES VAN CAMBIANDO Y REPITIENDOSE EN SECUENCIA. ES UN MENU RECOPADO. APRENDE A UTILIZARLO.

Para cambiar ideas con las personas y recibir informaciones.

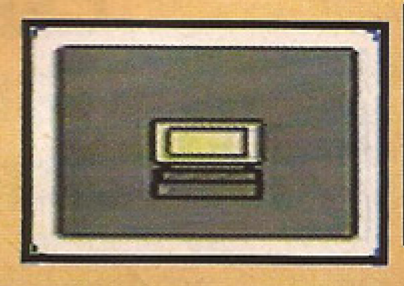




Luigi andando (con o sin Yoshi) muestra el mapa de la ciudad en que vos estás.

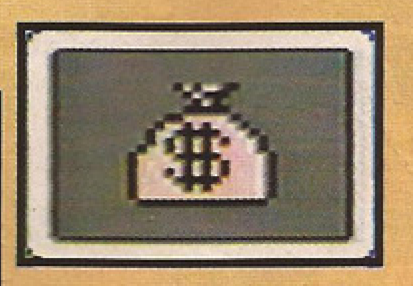
Para ver el mapamundi y desplazar al Yoshi.





Para volver a ver informaciones dadas por otras personas.

Muestra las fotos que ganaste en una ciudad.



COMANDOS

A	saltar
↓	tomar objetos/bajar calles
↑	subir calles
SELECT	cambiar opción del menú
START	confirmar opción del menú

ESTE JUEGO ES BASTANTE BONDADOSO: ¡VOS NUNCA MORIS!



ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	BATMAN RETURNS
4º	BUBSY
5º	LOS CAMPEONES
6º	FATAL FURY
7º	DOUBLE DRAGON
8º	CASTLEVANIA
9º	FINAL FIGHT
10º	SUPER MARIO 2

MEGA DRIVE

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	ALADDIN
4º	SONIC 2
5º	JURASSIC PARK
6º	STREET OF RAGE
7º	WORLD OF ILLUSION
8º	COOL SPOT
9º	SOCCER
10º	ART OF FIGHTING

WINNER DE MARZO

Diego Romero, de V. Ballester (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE MARZO

Facundo Szraka, de S. Martín (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 7 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	MORTAL KOMBAT
2º	PIT FIGHTER
3º	SUPER MARIO LAND
4º	BART Vs. THE JUGGERNAUTS
5º	TINY TOON
6º	TORTUGAS NINJA
7º	BATTLETOADS
8º	MEGA MAN 2
9º	TERMINATOR
10º	BATMAN

WINNER DE MARZO

Norberto Manola, de Campana (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

GAME GEAR

1º	MORTAL KOMBAT
2º	SONIC 2
3º	CASTLE OF ILLUSION
4º	OUT RUN
5º	SONIC
6º	ALIEN 3
7º	SHINOBI 2
8º	SPIDERMAN
9º	CHAKAN
10º	PRINCE OF PERSIA

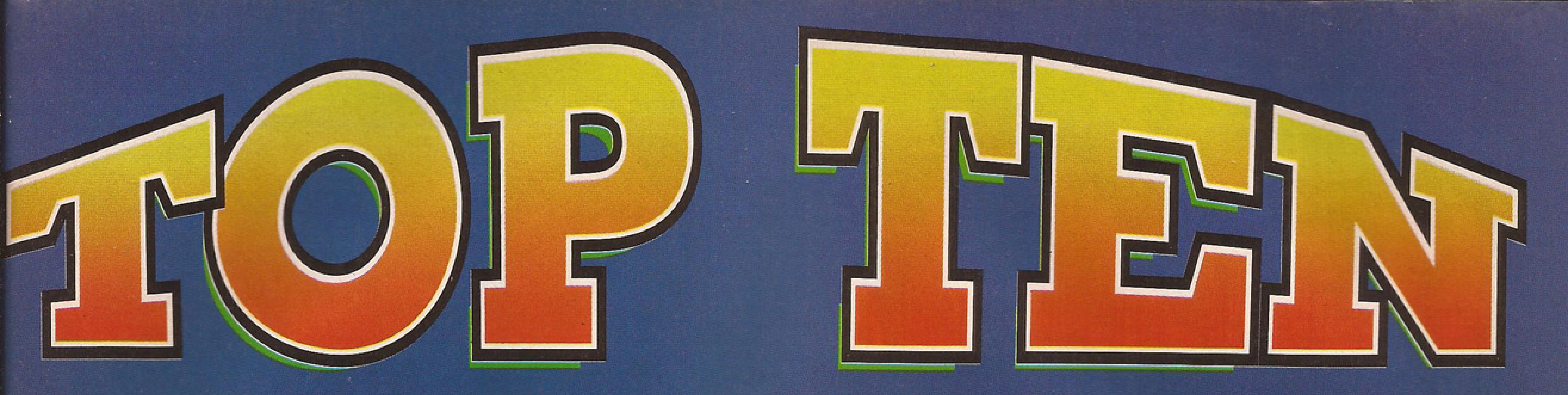
WINNER DE MARZO

Gerardo Pinto, de S. A. de Padua (B. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239



ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	SUPER MARIO 3
2º	LOS CAMPEONES
3º	STAR WARS
4º	ADDAMS FAMILY
5º	BATTLETOADS
6º	MEGA MAN 5
7º	LOS PICAPIEDRAS
8º	MORTAL KOMBAT
9º	GOAL 2
10º	STREET FIGHTER

MASTER

1º	SONIC 2
2º	ASTERIX
3º	TAZMANIA
4º	MORTAL KOMBAT
5º	SHADOW DANCER
6º	ALIEN 3
7º	SONIC
8º	GOLDEN AXE
9º	CASTLE OF ILLUSION
10º	TERMINATOR 2

WINNER DE MARZO

Alejandro Fossati, Capital Federal

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE MARZO

Federico J. Servellini, de Villa Bosh (B. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 7 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º .... LOS CAMPEONES
2º .... SUPER MARIO 3
3º .... STREET FIGHTER 3
4º .... GOAL 2
5º .... BATMAN RETURNS
6º .... BATTLETOADS
7º .... ROBOCOP
8º .... TERMINATOR
9º .... TORTUGAS NINJA
10º .... LOS PICAPIEDRAS

PC

1º .... MONKEY ISLAND 2
2º .... MANIAC MANSION
3º .... STREET FIGHTER 2
4º .... TERMINATOR 2
5º .... OUT OF THIS WORLD
6º .... INDIANA JONES 4
7º .... POCKER
8º .... PREHISTORIK
9º .... PRINCE OF PERSIA
10º .... ITALIA 90

WINNER DE MARZO

Pablo Perez, de Capital Federal

WINNER DE MARZO

Edgardo A. Cheble, de Frias (S. del Estero.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

Espacio de Noticias de Gameland S.A. - Año 1 - Nº 2

SEGA Noticias

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

SOLO EL CD ALCANZA 4672 MEGABIT

En la edición anterior del SEGA NOTICIAS te mostramos cómo se conecta el SEGA CD en cualquier consola SEGA de 16 bit. En esta edición la conocerás más a fondo. Y así descubrirás todas las ventajas que significan tener una consola SEGA y poder ingresar al próximo nivel de videojuegos.

El ***SEGA CD*** incorpora un procesador matemático-aritmético que facilita efectos FX de todo tipo.

El equipo está capacitado para ampliar, reducir y rotar cualquier gráfico o sprite en la pantalla a una velocidad impresionante.

No en vano, el procesador Motorola 68000, que posee la ***SEGA CD***, funciona a una velocidad de 12,5 Megahertz, que sumado a los 7,6 Megahertz de la Megadrive hace un total de 20,1 Megahertz. Este procesador es el responsable de que el CD pueda reproducir animación ininterrumpidamente durante más de una hora. Esta calidad se compara con la de los dibujos animados que estás acostumbrado a ver en televisión.

Por otra parte, el sonido tiene ocho generadores PCM (Pulse Code Modulation) digitales, añadidos al convertidor digital analógico de 16 bit de sobremuestreo que reproducen un sonido tomado directamente del disco compacto. Esto genera un sonido logicamente limpio, claro y con toda la espectacularidad que te podés imaginar.

Por último, la memoria que en los juegos más potentes en cartucho permite almacenar 24 Megabit (Street Fighter II y Eternal Champion), en discos compactos puede alcanzar 4672 Megabit. Imaginate la cantidad de gráficos, imágenes reales, sonidos y sorpresas que caben en su interior.

Las softhouses están respondiendo con unos títulos bárbaros que podés conseguir: Jaguar, Sonic CD, Road Advenger, INXS, Night Trap, Sewer Shark, Wolfchild, Solfeace, Ecco, Batman Return, Sherlock Holmes II, Thunder Hawk, Music Video, Drácula, Chuck Rock, Terminator CD, Lethal Enforcers...

Además, con el ***SEGA CD*** podrás escuchar todos los CD de Fito Paez, Guns, Metallica, Soda Stereo, Queen y lo que se te ocurra. Todo con el mismo sonido stereo de un CD de audio. convencional.

No te lo podés perder.

Harry "El sucio" llegó a SEGA

En Lethal Enforcers no hay lugar para la piedad. Llega directamente de los arcades a tu consola con una explosiva pistola y con todos los reflejos del mundo.

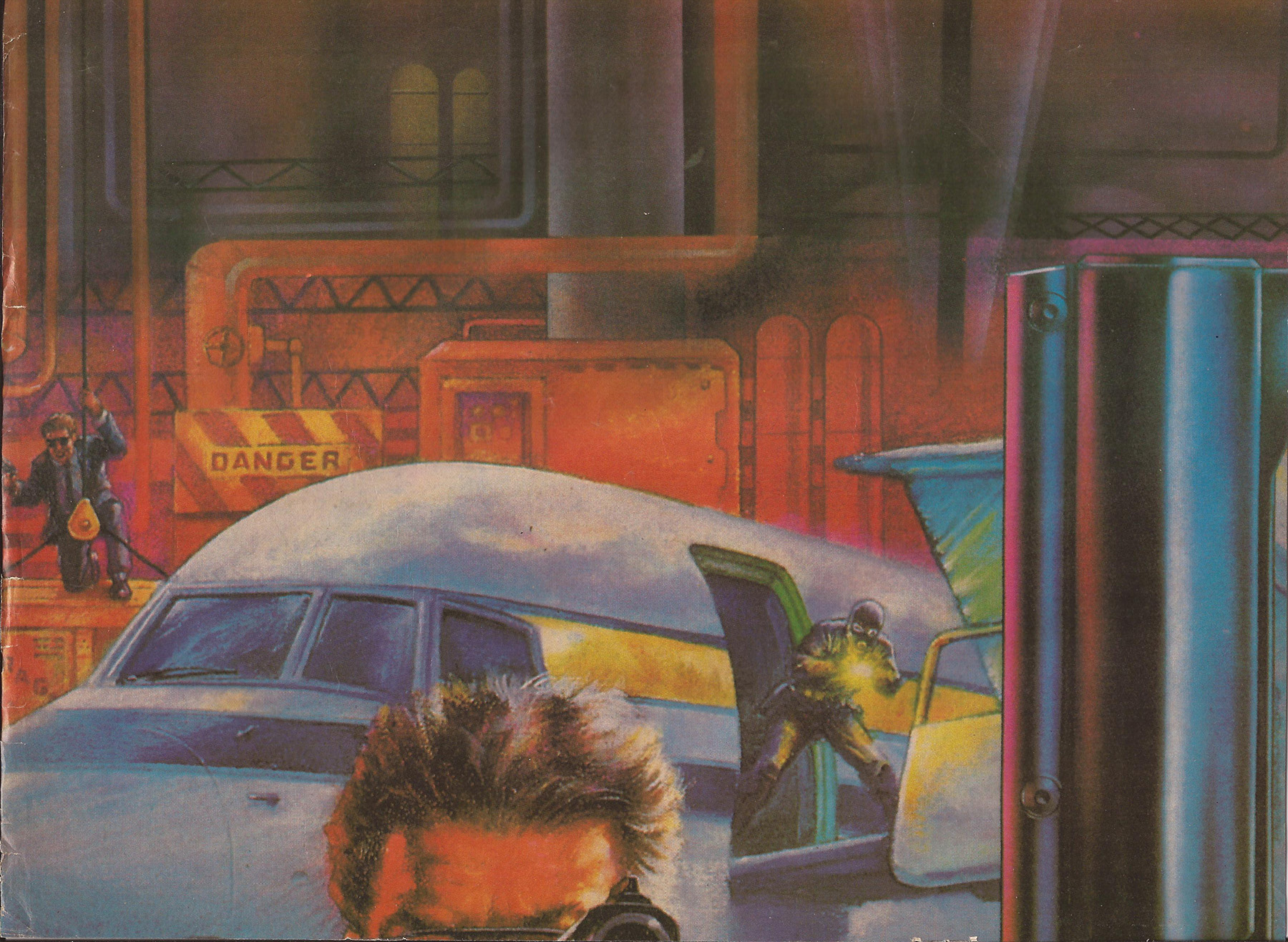
Si querés acción la vas a tener, y de la buena.

El juego se presenta en CD y en cartucho. Tiene gráficos absolutamente digitalizados con escenarios reales y efectos especiales de auténtico lujo.

Junto a Lethal Enforcers descubrirás un pistolón superimpresionante y real que te sorprenderá porque es la reproducción de la temible arma de Harry "El sucio".

La versión CD posee un sonido es-pec-ta-cu-lar.


LETHAL ENFORCERS
SEGA
TEC TOY
GAMELAND S.A.

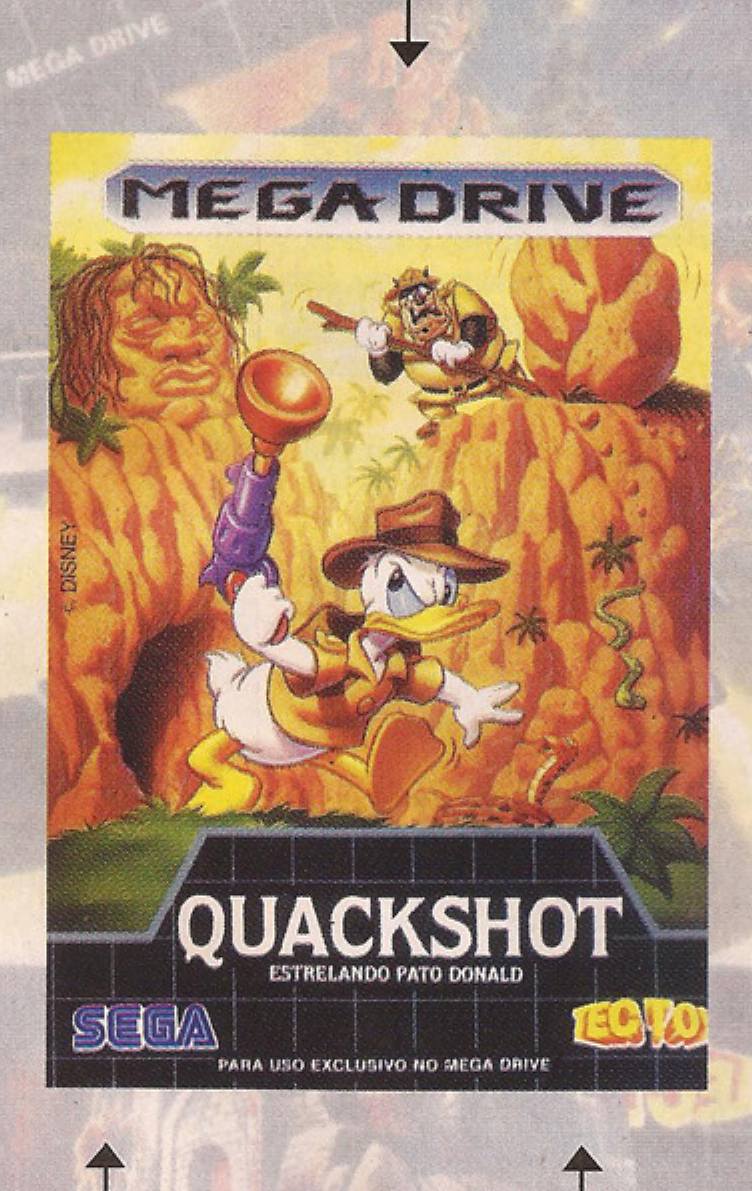

DANGER



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE.
SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.





1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

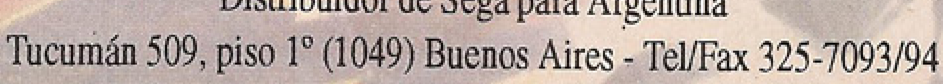
* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.



GAMELAND S.A

Distribuidor de Sega para Argentina





LAS FLECHAS INDICAN EL CAMINO HACIA LOS JEFES

Si te gustan los filmes de acción y disfrutaste de Robocop y Terminator, tenés que ver sí o sí este game de Virgin, que juntó todo en una sola historia, con mucha acción, tiros y sangre por todos lados. Vos encarnás al policía cibernético y salís reventando todo. Los jefes son los de las dos películas, y el último es la computadora de Skynet. La versión para Mega es tan sangrienta que se parece a Mortal Kombat, y los efectos sonoros resultaron tan bien hechos que algunos ruidos hasta dan asco.

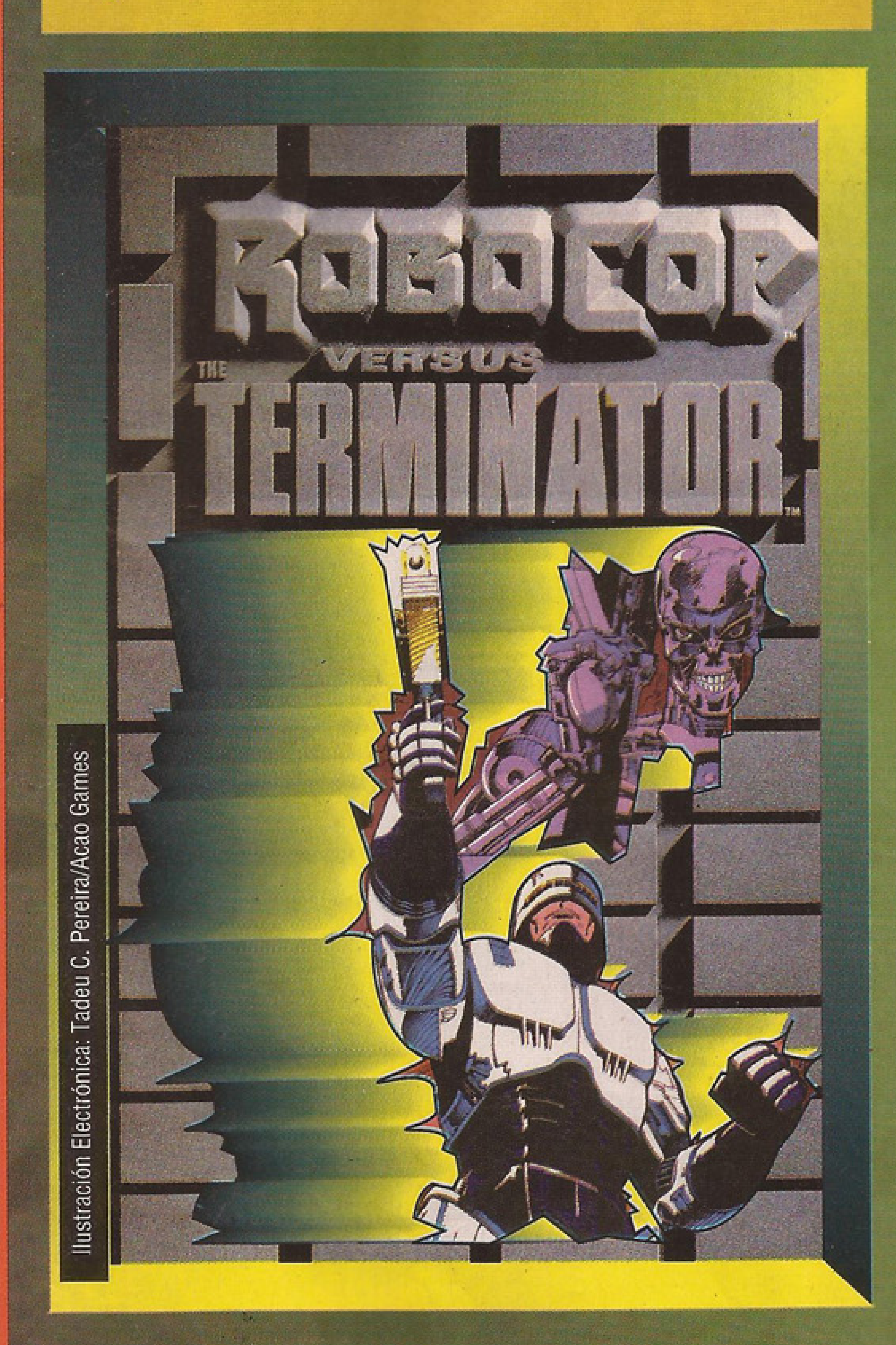


Ilustración Electrónica: Tadeu C. Pereira/Acao Games

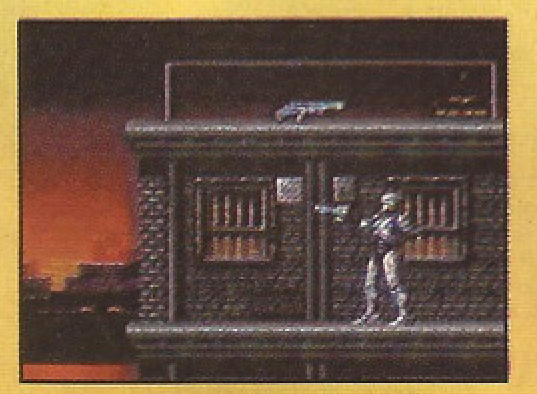
VERSIONES DIFERENTES

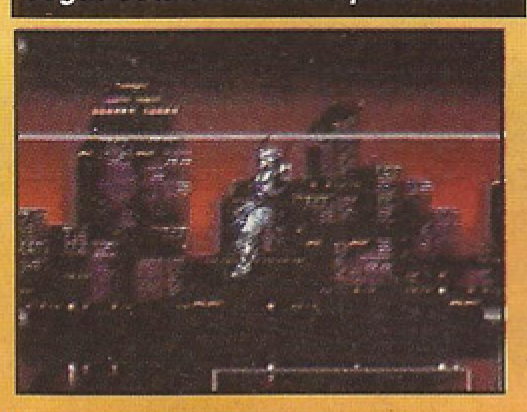
Las versiones para Mega y SNES son bastante parecidas y ambas tienen gráficos copados. La diferencia, en el Mega, es que jugás mucho más rápido, los enemigos caen más facilmente y tiran sangre para todos lados. La de SNES no trae sangre (¿de nuevo?), pero tiene un desafío mayor y da passwords. Como nosotros te estamos dando dónde encontrar 99 vidas en el Mega, no tenés por qué reclamar. ¡Adelante y ...FIRE!

DIEZ FASES PARA EXTERMINAR

FASE 1

Tirá siempre en las ventanas, de donde salen enemigos, bombas, granadas e ítems re-buenos.

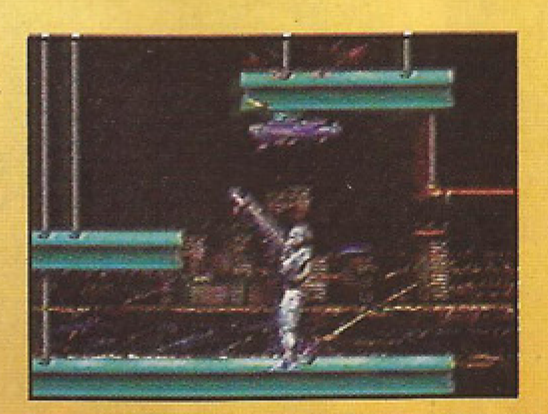

En el tope de este edificio, conseguí esta arma más poderosa.

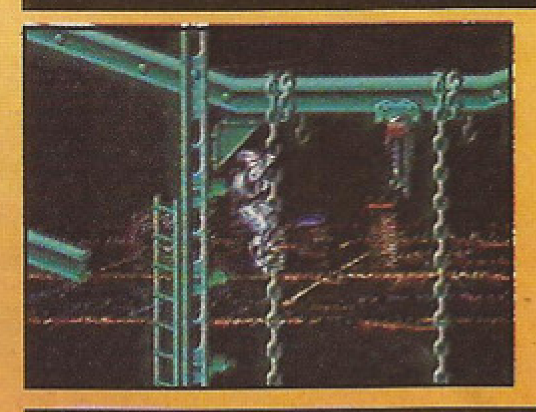

Subite en las cuerdas y salí de paseo.

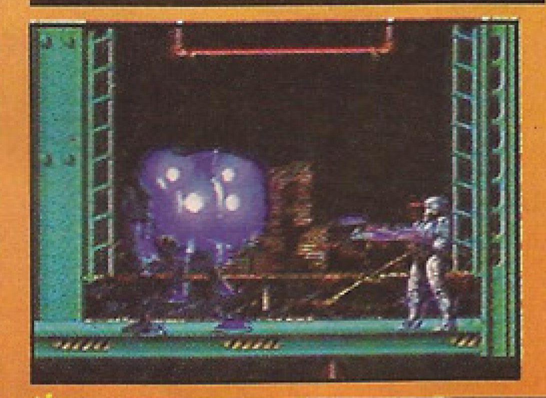

Jefe - Quedate tirando hacia adelante, descargando un arma poderosa.

FASE 3

Para no meterte en líos, da preferencia a los tiros teleguiados, ¿OK?


Acertales a las lámparas y ganate buenos ítems.

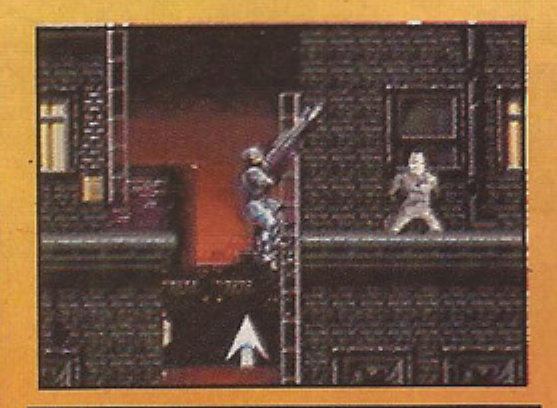

Pasaje secreto: saltá en los caños rojos y en las cadenas para juntar vidas extras.


Jefe: ¡Eh! Este robot enemigo se mueve como una gallina, pero es peligroso. ¡Está atento!

FASE 2

99 VIDAS

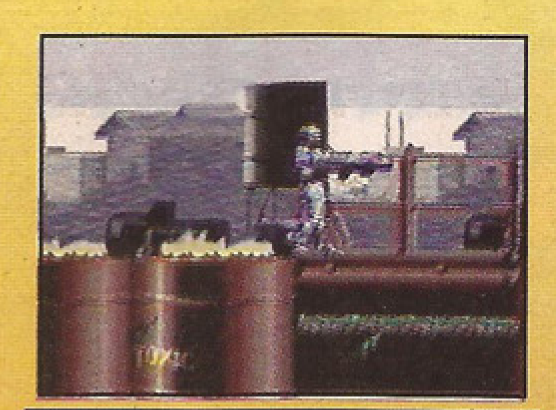
¡Uau! Te regalamos un súper truco para que acumules hasta 99 vidas! Fijate cómo entrar en la sala secreta y echarle mano a estas vidas.
¡Ah!, aprovechá esta fase para conseguir esa arma que tanto querías.


Subí la escalera y liberá al rehén...

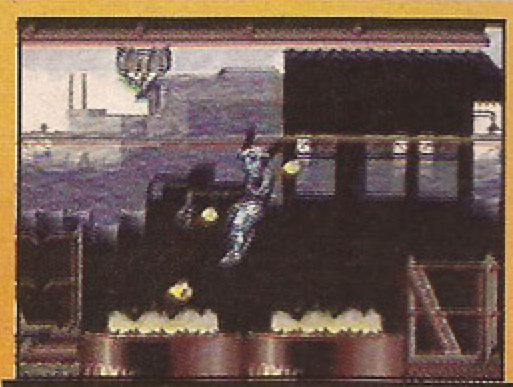

... Trepate a la cuerda y entrá por detrás del edificio...

FASE 4

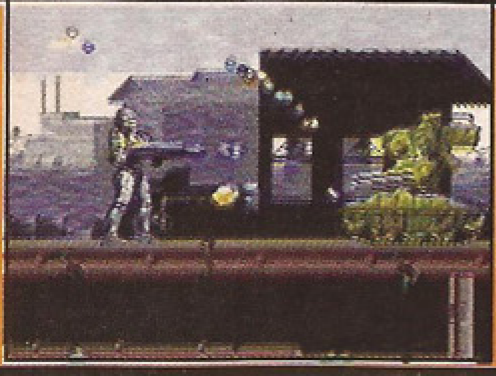
Sin misterios. Sólo tenés que continuar dando prioridad a los tiros teleguiados.



No caigas en estos tambores con ácido, si no perdés una vida más.

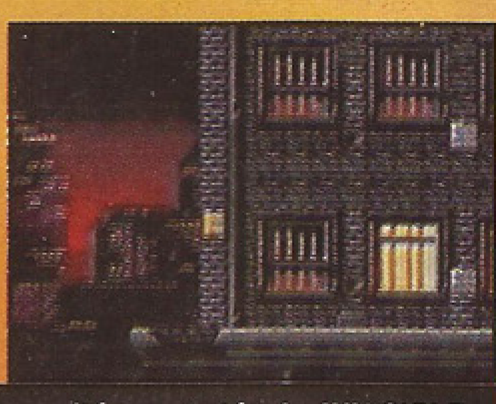


Para pasar bien entre estas latas y cañones, saltá hasta la cuerda y después hacia arriba de nuevo: conseguí un escudo.



Jefe: Este tanque usa lanzallamas. Acertale primero al arma, después al tronco y a las ruedas.

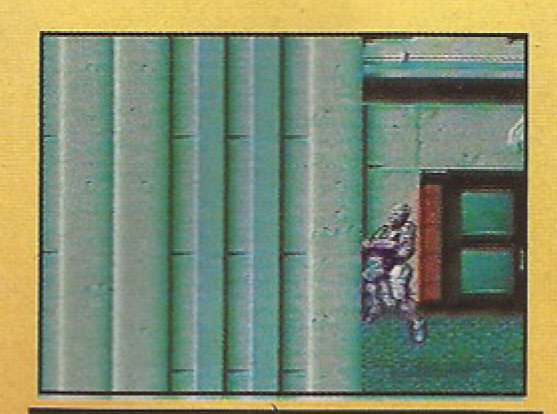
EN LA SALA SECRETA, TIRA EN LAS ARMAS DEL TECHO PARA ENCONTRAR UNA VIDA MAS Y ARMAS



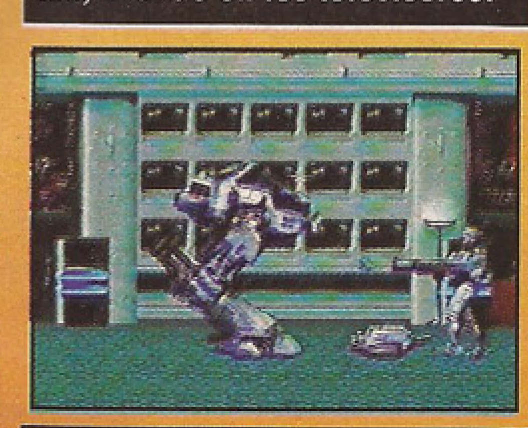
...saltá un obstáculo INVISIBLE y apretá ↑ en el final. ¡Listo! Encontraste una sala secreta donde podés acumular hasta 99 vidas.

FASE 5

Otra pantalla secreta. Saltá en la pared del comienzo (detrás tuyo) y andá hacia adelante.



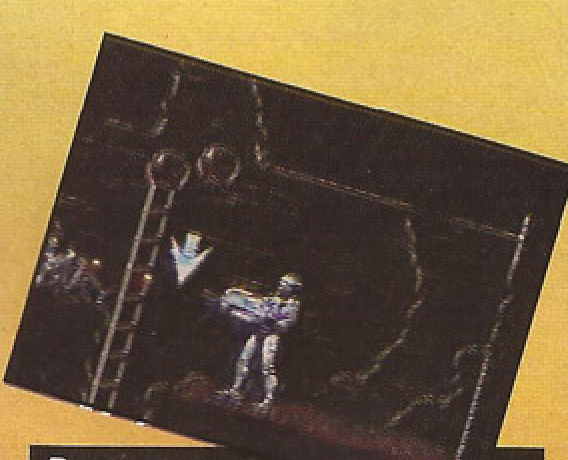
Fase secreta: llená el marcador de armas, vidas extras y puntos, tirando en los televisores.



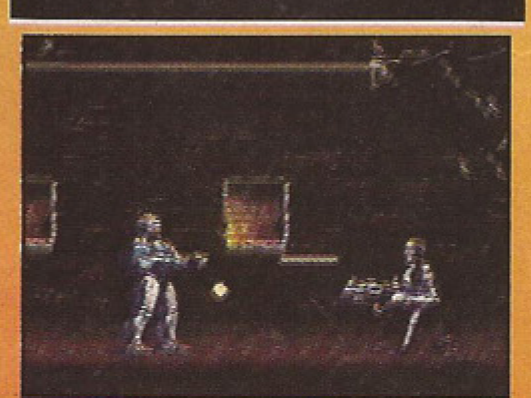
Jefe: ¡Oh, no! Es el robot gallina otra vez. Quedate tirándole al arma. Cuando ésta caiga en el suelo, tomala y usala para meterle tiros en la cabeza y cuerpo de este jefe.

FASE 6

En este trecho de la aventura, tené cuidado de no caerte en los agujeros de fuego.



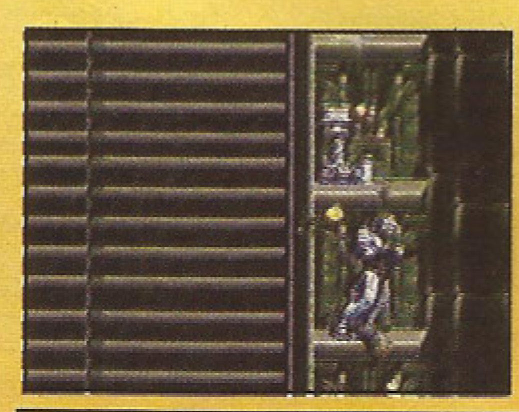
Para no machucarte feo en este agujero, esperá hasta que las piedras caigan del techo.



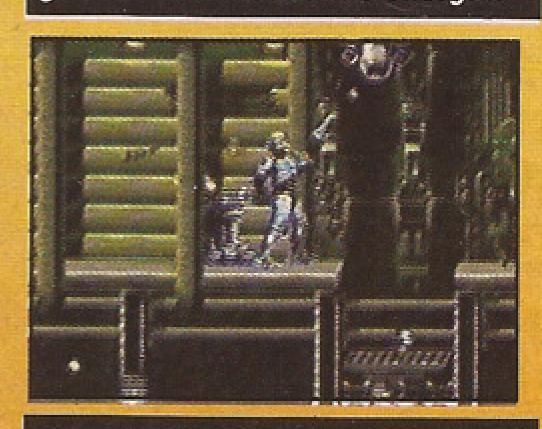
Jefe - ¡Es un Terminator fortachón! Usá el láser blanco contra él.

FASE 7

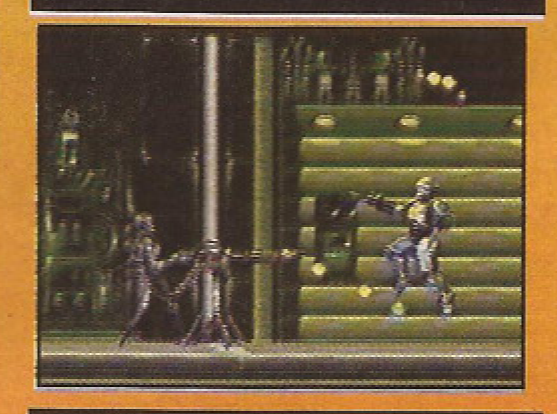
Usá las barras para protegerte de los ataques enemigos. ¡Tenés que estar alerta, hermano!



Subí por estos escalones y recargá bien tu marcador de energía.



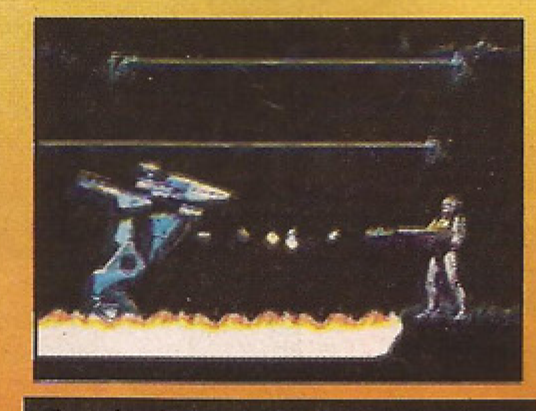
Saltá de plataforma en plataforma para juntar algunas vidas más.



Jefe - Otro Terminator. Controla una hermosa ametralladora. Usá algún arma bastante fuerte.

FASE 8

En esta fase, aparecen los Terminators rojos, que tardan más en morirse.



Desde la liana, tirale al jefe. ¡Pero no te vayas a caer en las llamas!

FASE 9

No hay nada raro en esta fase. Continuá reventando a los Terminators y a los cañones.



Jefe - Es un Terminator con ametralladora, again. ¡Mandale plomo groso!

FASE 10

La última fase es la más "hardcore". Los enemigos se tiran con todo contra vos. ¡Andá a mil!



Jefe - Un cráneo gigantesco de Terminator, que tira bombas teleguiadas y cápsulas.

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR / Virgin

Acción — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

LAS MEJORES ARMAS SON LAS DE TIROS TELEGUIADOS Y LAS DE LASER ROJO O BLANCO

COMANDOS

A	Selecciona armas
B	Tiro
C	Salto

ESTE GAME TIENE TRES NIVELES DE DIFICULTAD: WIMPY (FACIL), NORMAL (MEDIO), KILLER (DIFICIL)

GLOBAL GLADIATORS

PODES ELEGIR JUGAR CON MICK O CON MACK. SON IGUALES EN CAPACIDAD.

Los protagonistas de este juego de la softhouse Virgin son los pequeños Mick y Mack. El primero es negro y el otro blanco. Cargan un arma que lanza Cheddar, ese queso tan rico, contra cualquier enemigo. Muy molesto. Todo esto para terminar con los enemigos de la fauna y de la flora del planeta, que construyeron y crearon máquinas y monstruos de barro. ¡Global Gladiators, aparte de este mensaje tan positivo, vale la pena jugarse!

GLOBAL GLADIATORS/Virgin Games			
Acción	8 Meg	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

FIESTA DE LA "M"

EL TEMA ES SIEMPRE EL MISMO EN LAS CUATRO FASES DE GLOBAL GLADIATORS. TU OBJETIVO ES JUNTAR EL MAYOR NUMERO DE LETRAS "M" POR EL CAMINO. SOLO CONSEGUIS CAMBIAR DE FASE CUANDO JUNTAS TREINTA LETRITAS. PERO, CON SETENTA Y CINCO EL JUEGO DA DERECHO A LA FASE DE BONUS. NO DEJES PASAR EL TIEMPO: SOLO TENES OCHO MINUTOS POR FASE. OTRO DETALLE: A CADA 30.000 PUNTOS, GANAS UNA VIDA EXTRA.

COMANDOS

A	Seleccionar menú
B	Tirar
C	Saltar
↑	Mirar hacia arriba
↓	Mirar hacia abajo

"M"

Siempre juntá las letras "M". A las 30 accedés a otra fase y con 75 a la fase de BONUS. Suerte y buen provecho.

FASE 1

Reventá un montón de criaturas hechas de esa baba verde, saltando de aquí para allá. Encontrá muchas letras "M" y pasá de fase.



Disparale tiros a esta máquina de baba verdosa y disminuirán tus problemas.



Si caés en los lagos de esa baba verdosa, adiós a otra vida más.



En este corredor de plataformas invisibles, juntá todas las "M" y la vida extra, pero cuidado con el penúltimo apoyo: es falso y vos te caés.

FASE 2

Aquí, todo pasa en una selva. Las hachas te siguen en todo momento. Subí siempre de rama en rama para juntar letritas en las copas de los árboles. Truco: avanzá rápido.



Cuidado con las puntas de los árboles cortados. Si las tocás, adiós: perdés una vida de inmediato.



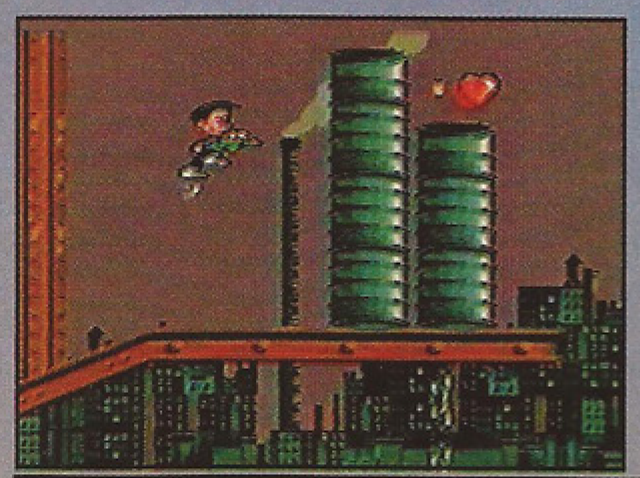
No toques las colmenas como ésta. Las abejitas son terribles.



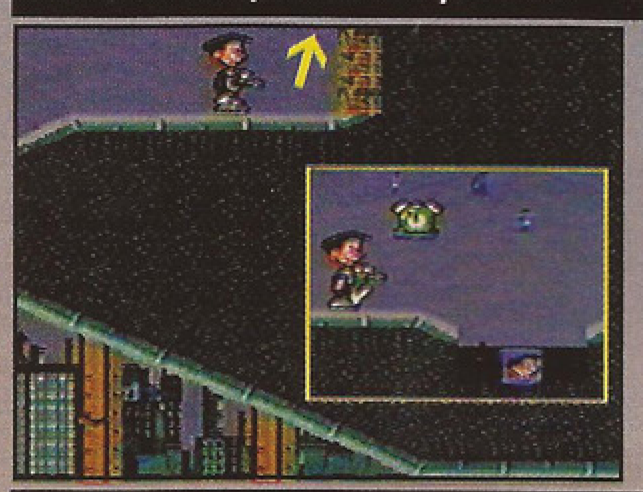
Para atravesar este laguito, saltá en las caparazones de las tortugas antes de que se den vuelta.

FASE 3

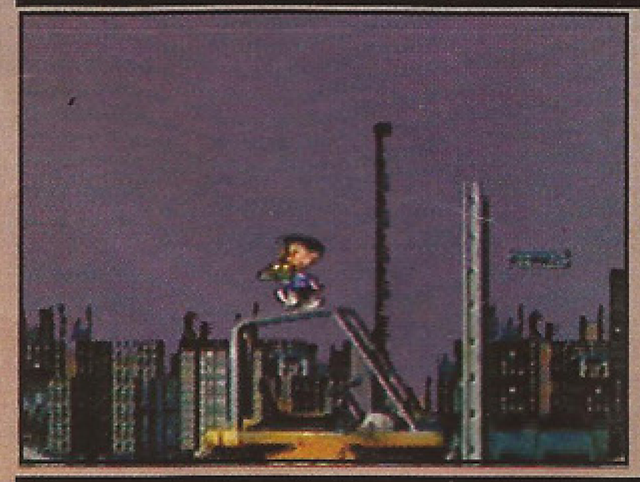
Es un verdadero laberinto dentro de una gran construcción. Vos sos atacado por latas de basura, podadoras y otras cositas. No caigas en los agujeros de la pantalla.



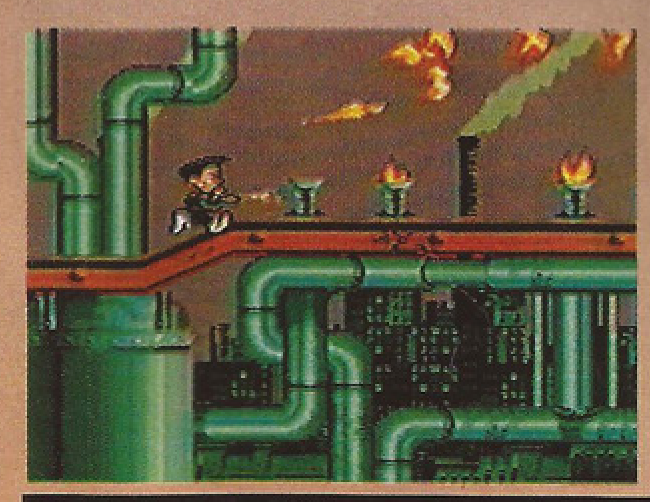
Para agarrar este corazón detrás de la columna más alta, saltá desde la plataforma invisible a la izquierda de la pantalla.



Saltá por encima de este paredón y tomá una vida extra, un reloj y un montón de "M".



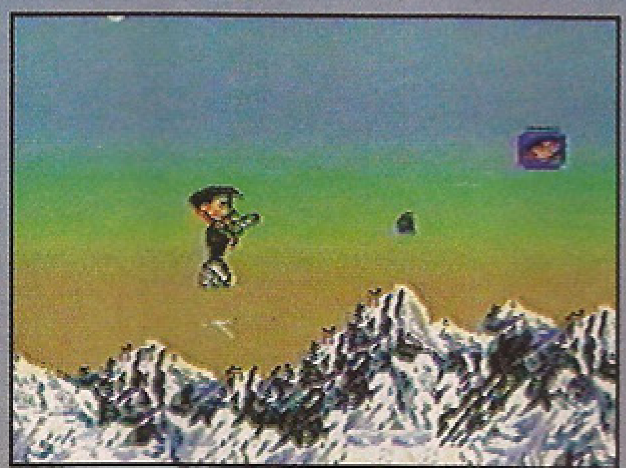
Para salir de este lugar, saltá del techo del auto.



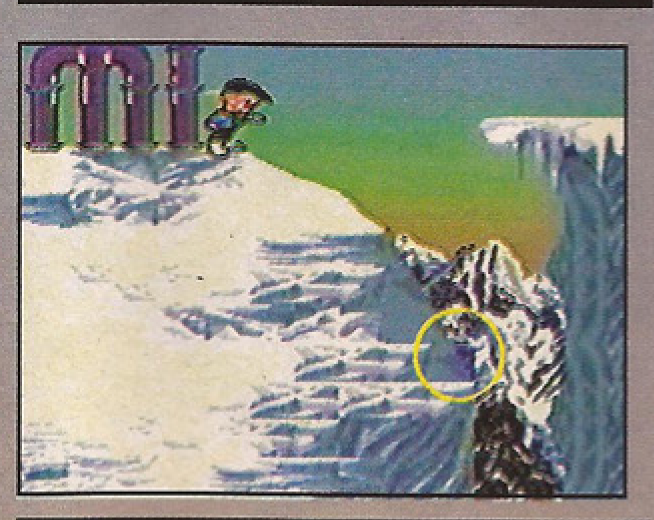
Cuidado con el fuego. Esperá hasta que suba y pasá corriendo.

FASE 4

Esta fase es muy fría: ¡se desarrolla toda en la nieve! Preparate para arrasar con un montón de criaturas polares, murciélagos (¿no era un juego ecológico?) y remolinos. En la caverna de hielo, tenés que subir por las plataformas de las torres.



"Escalá" el cielo a través de plataformas invisibles y ganá esta vida extra.



Fijate que hay otra vida extra escondida detrás de este barranco.



Jefazo - tirale a los ojos del iceberg, quedándote siempre en medio de esta plataforma para evitar las estalactitas...



...pero el maldito aparece del otro lado. Atacá de la misma manera y decile adiós a este jefe.

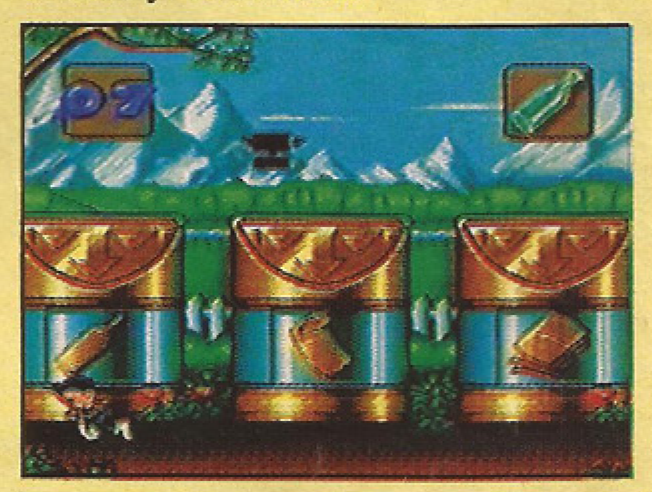
ITEMS

	Item principal: 30 dan acceso a la próxima fase y 75 valen una fase de bonus.
	Marcador de pantalla
	Recarga toda tu energía
	Prolonga el tiempo para que vos termines la fase
	Vale una vida extra

FASE DE BONUS

Hay tres tachos para basura reciclable en la pantalla: una para botellas, otra para latas y otra para papeles.

Los desechos van cayendo del techo y vos tenés que tirarlos en el tacho correcto. Si le errás, terminó la fase de bonus. Está atento. Si te sale todo joya, podés ganar vidas extras y Continues.



En las fases de bonus, nunca dejes que el yunque te toque y tampoco dejes dos objetos en el piso.



Ronald McDonald sólo aparece en el final de las fases para darte el banderazo de llegada.

NI PIENSES EN RECLAMAR. RAPTOR TIENE DOS FASES MENOS QUE EL DR. GRANT

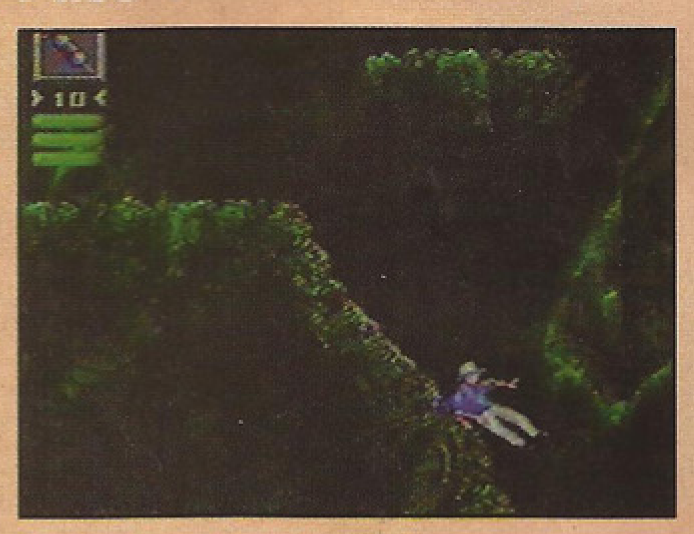


El Tiranosaurus Rex de Spielberg está a punto de ganar el Oscar al mejor actor del año... No es para menos. El film es uno de los mayores éxitos de boletería de todos los tiempos y el game promete no quedarse atrás. El público está alucinado con los dinosaurios enloquecidos. No te quedes fuera. Estudiá estos trucos especiales que ACTION GAMES seleccionó para que vos te diviertas.

Como ya debés saber de memoria, se puede optar entre Grant y Raptor como protagonista de la cacería jurásica. Grant es humano, y Raptor, bueno, dicen que fue un dinosaurio de los más piolas... Lo mejor es que se puede jugar con el paleontólogo contra los dinosaurios y con el grandulón Raptor contra los humanos. Sólo elegí a quién preferís reventar.

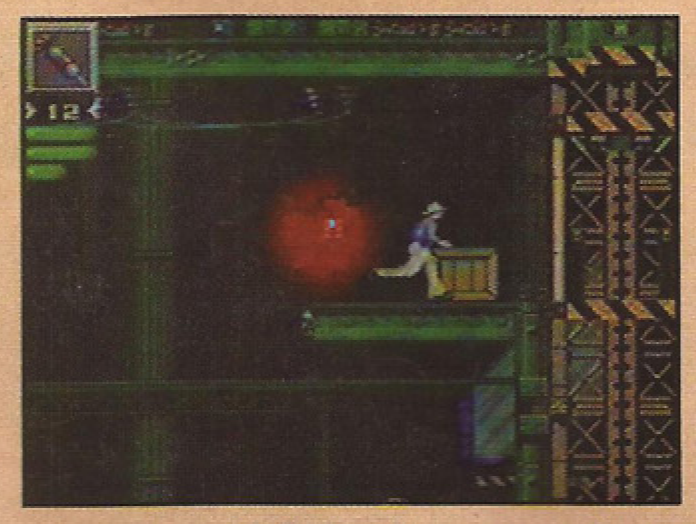
Jurassic Park, el game, es políticamente correcto. Grant no mata a los bicharracos, sólo los duerme. Pero el Raptor es malo: mata y mutila. ¿Será que nosotros los humanos, somos tan buenitos con los animales? Pensá un poco y envianos tu opinión a la redacción.

Fase 1

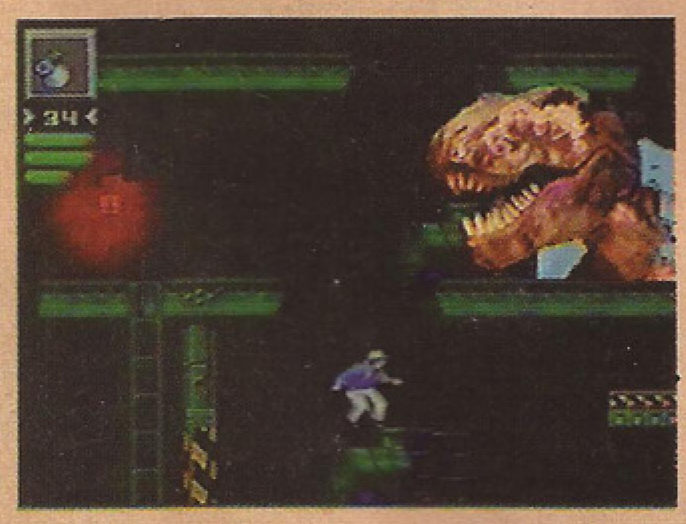


Bajá con cuidado para no rasguñarte. Si caés a lo loco, fuiste. Dejá que Grant caiga solito...

Fase 2



¿Ves este cajón? Llevalo con vos adentro del ascensor.
Bajá y descubrí su utilidad.



Primer T-Rex. Disparale un tranquilizante a su enorme cabeza y pasá junto a él sin problemas.

MAPA EN LA FASE 3



Los dinos no saben remar. Sólo Grant tiene esta fase. Juntá todas las cintitas rojas. Usá el Direccional para acelerar y esquivar obstáculos. Cambiá de barco en los lugares indicados en el mapa.

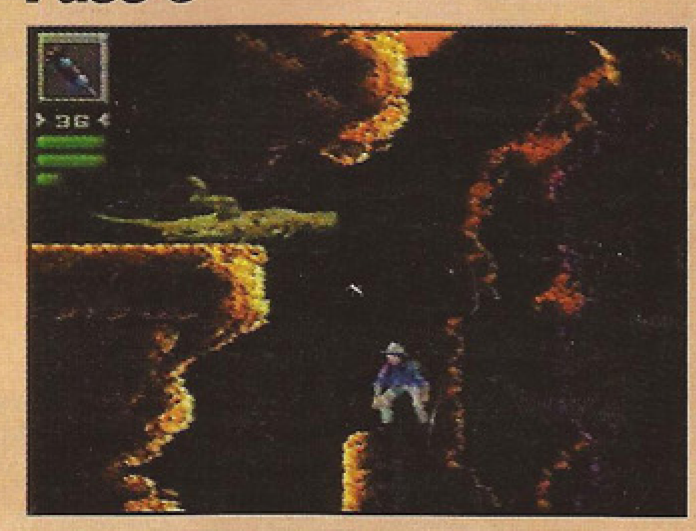
Fase 4



Esperá al braquiosaurio, subí a su cabeza y saltá en el último caño de arriba hacia abajo. ¡Cuidate de no tocar el piso!

Subite a la cadena. Allá arriba, no saltes en la cadena de al lado. Andá derecho a la plataforma.

Fase 5



Espiá en la parte de abajo de la pantalla y caé justo en el medio de la miniplataforma para agarrar el ítem.

¡Sorpresa! La salida no es hacia la derecha. Quedate encima de esta parte de tierra y... chau. Es la salida de la fase.

Fase 6

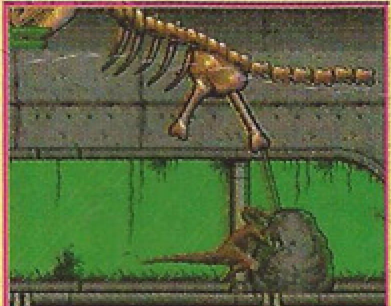


Muchos raptors a la vista. Tiro rojo contra ellos. Saltá y agarrate de la estalactita.

RAPTOR

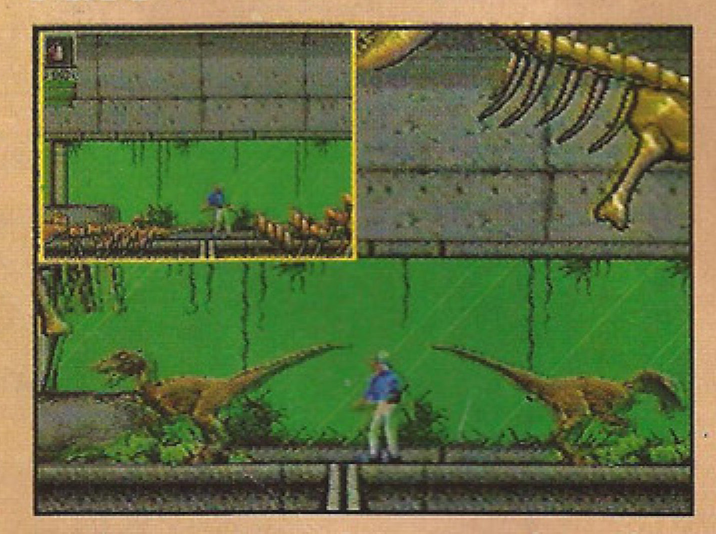


Jugar con el dino es mucho más fácil. Pero algunas cosas son diferentes. En la tercera fase, subí hasta el último caño y andá hacia la derecha.



En la última fase, hacé que el Raptor arañe la piedra que sustenta al dinosaurio de la derecha. El montón de huesos caerá y el juego se termina.

Fase 7



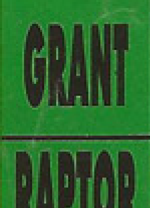
Saltá sobre el esqueleto y después andá hacia el suelo, quedando entre los dos raptors. Llegá bien cerca de ellos para tirar una bomba sobre la piedra de la izquierda y dos sobre la de la derecha. Fin de la aventura.

CONTINUES INFINITOS

Cuando se acaben tus tres vidas, apretá Start, andá hasta la opción password y apretá Start nuevamente.



PASSWORDS *Los códigos son personalizados, o sea, varían de acuerdo a las armas que vos tenés. Anotá estos buenos passwords para jugar tanto con Grant como con Raptor.*



GRANT	Fase 2: 2IDJ2Ø20 Fase 3: 40FS2ØAJ Fase 4: 6U3RIØAU	Fase 5: 8VJVK4M7 Fase 6: AURVM8MM Fase 7: CUJVOCMM
RAPTOR	Fase 2: I21GØØ16 Fase 3: K2IGØØ18	Fase 4: M21GØØ1A Fase 5: 021GØØ1C

ECCO THE DOLPHIN

Oxígeno infinito - Digitá el password LIFEFISH para no tener más problemas de oxígeno. Tu reserva se vuelve infinita. O mejor: el marcador de oxígeno desaparece y vos quedás con aire para todo. Y podés concentrarte solamente en encontrar tu salida.

JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Password de aquéllos - ¿Qué tal un código para poder jugar con 24 nuevos tenistas en el mejor juego de tenis? Entonces digitá GRAND.SLAM. No te olvides de colocar un punto entre las dos palabras y rellenar el resto del password con puntos y más puntos. Son 12 hombres y 12 mujeres: ¡los mejores atletas del circuito! ¡Divertite!

BATTLETOADS

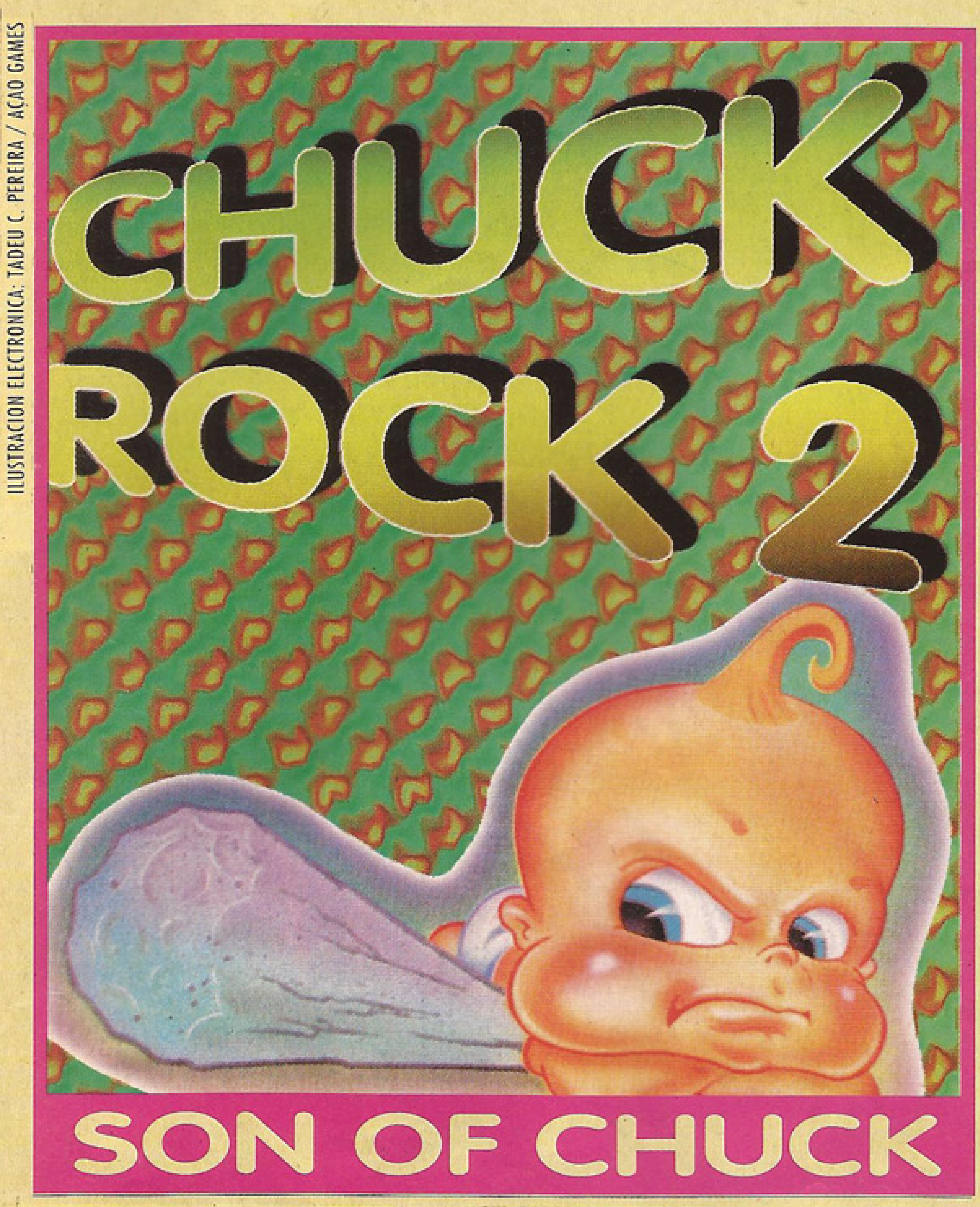
Warp-zone - Ahí va otro truquito para saltar etapas en este game. Enseguida de la fase 1, acabá con los dos psycho pigs que aparecen juntos. Atacalos alternadamente y sólo usá cabezazos. Cuando hayan desaparecido, saltá rápido en dirección a la plataforma de la derecha (un trozo de montaña con pasto donde tu sapo puede quedarse de pie). Si hacés esto rápidamente, aparecerá un círculo de bolitas blancas en la pantalla. Saltá dentro del círculo y vas directo a la fase 3.

CHUCK ROCK

Saltá la etapa - En la pantalla de presentación, mientras la bandita de rock está tocando, hacé la secuencia de comandos A, B, →, A, C, A, ↓, B, →, A. Después, todavía tenés que apretar los botones A, B, y C juntos, presionando enseguida el Start. Ahí comienza el juego. Si vos apretás ↑ + A, vas automáticamente al nivel siguiente. Repetí los comandos cuantas veces quieras para avanzar hacia otras etapas. hasta el final del game. Pero no es todo. Al llegar a la última etapa, apretá → y A juntos. Con esto, vas a ganar ventaja para enfrentar al jefe final.

Detonan

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES



El barrigón descoyuntado está de vuelta. Sólo que esta vez vos no jugás con él. Después de salvar a su amada Ophelia, Chuck Rock cayó en las manos canallas del villano Brick Jagger. Pero ahora el propio Chuck fue raptado. Ophelia llora por su amado y no está en condiciones psicológicas de pensar en ninguna solución. Pero su hijo, todavía bebé, no se chupa el dedo. Toma una maza y sale a luchar para rescatar a su papá.

Son of Chuck es bastante parecido al primer game. Sólo que mucho más dinámico. Hay fases en la selva, en el agua, en la nieve, en el río, dentro de árboles y hasta en la lava. Y el humor continúa a toda máquina: pelucas que salen corriendo, dinosaurios con una boya y otras locuras. ¡La gente de Virgin Games estaba inspirada cuando trabajó en el aspecto visual!

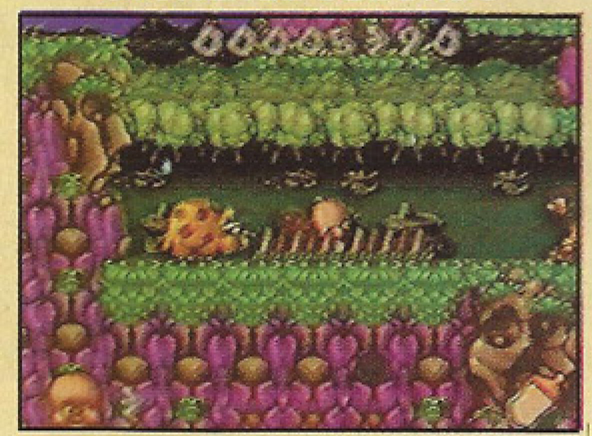
Maza sí, barriga no

El hijo de Chuck hace recordar a Bam-Bam, de Los Picapiedras (The Flintstones). Como todavía no tiene barriga, la maza es su arma. Vos comenzás con solamente 3 vidas y un único Continue. Y sólo se pueden juntar Continues extras completando las fases de bonus con perfección.

Chuck Rock 2 es un juego de acción con gráficos variados y creativos, sonido lindo y desafío recopado. Como el juego tiene 19 fases, damos un vistazo general mostrando los puntos más difíciles. Las fases más fáciles quedan por tu cuenta.



STONEAGE SUBURBS

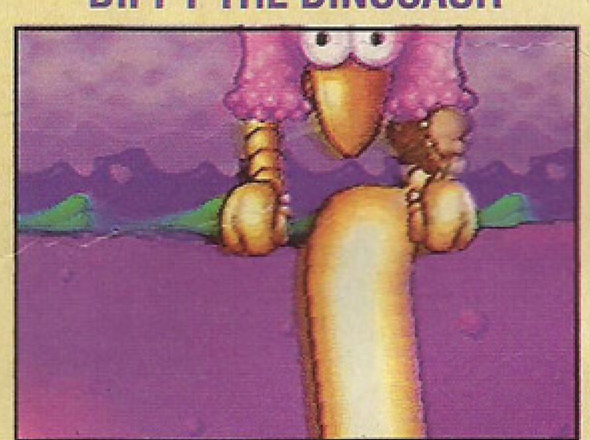


No intentes saltar las espinas. Pasá por detrás de ellas.

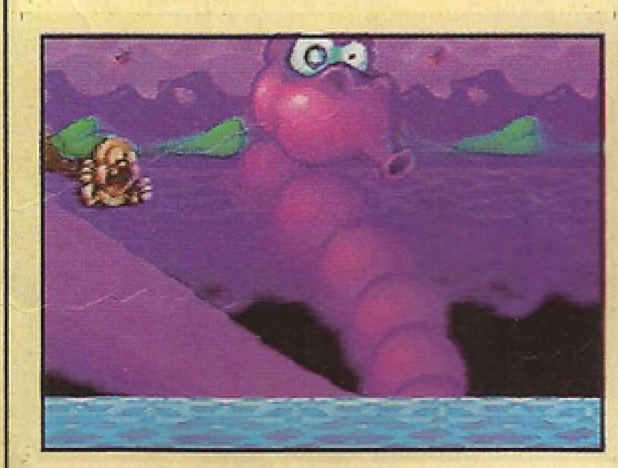


Primer jefe. Cuando pare de moverse, andá hacia el ángulo y esquivá. Da un mazazo en su cabeza. Fijate en esto: ¿un dinosaurio con una venda adhesiva?

DIPPY THE DINOSAUR



¡Un dinosaurio con boya! Dales cachetazos a los peces, esperá que aparezca un pajarraco y subite a sus pies.

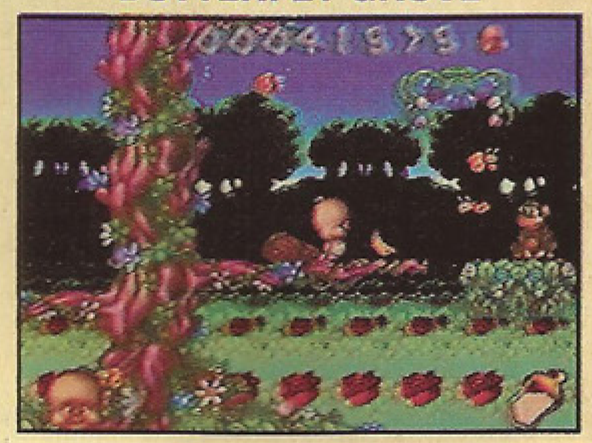


Jefecito: mismo esquema del anterior. Quedate en el ángulo, da dos mazazos y ...listo. Re-fácil.

COMANDOS

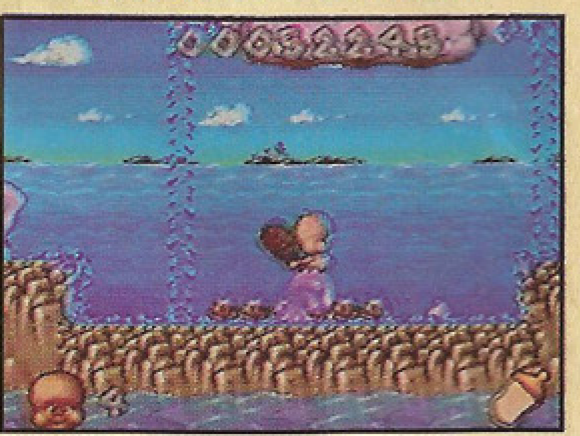
A	B	C
montarse	maza	salto

BUTTERFLY GROVE



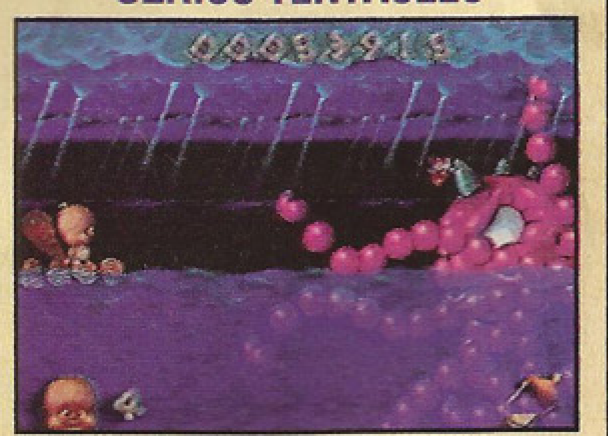
Fijate qué monería. Terminá con el primer monito y robá sus bananas. Llevalas al siguiente mono y él liberará la vida que está allá arriba, imposible de agarrar.

WACKY WATERFALLS



Fase parque acuático. Mandate una de surfista: montate en la ola para librarte de los erizos de mar.

OZRICS TENTACLES



Este pulpazo tan bonito es el jefe. Quedate en el ángulo saltando las cosas que él ataca. Cuando esté fuera del agua, rechazá lo que él te tira.

LIVELY LAVA



Al subir en esta piedra, los comandos se invierten. Apretá hacia atrás si querés ir hacia adelante y viceversa. Cuidado: cae lava por todos los ángulos.

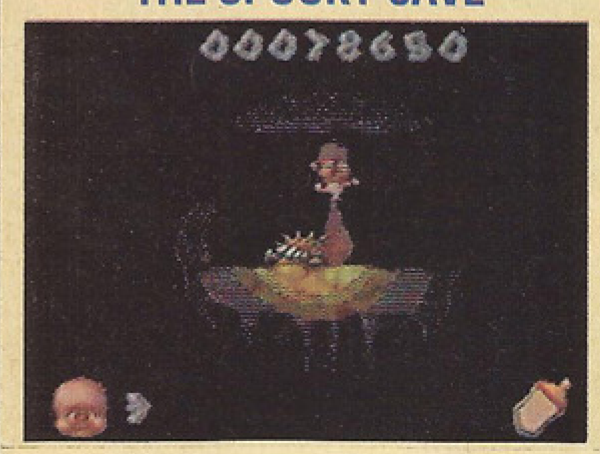
do el Game

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK / Virgin

Acción | 8 Mega | 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

THE SPOOKY CAVE



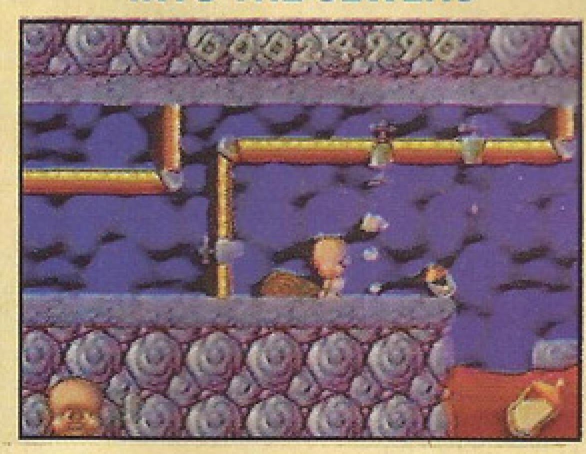
Oscuridad Total. Cuando aparecen los bichitos, protegete con tu piedra.

THE FRUIT MOUNTAIN



¡Avalancha! Quedate debajo de las plataformas para protegerte. Pasá cuando llegue la calma.

INTO THE SEWERS

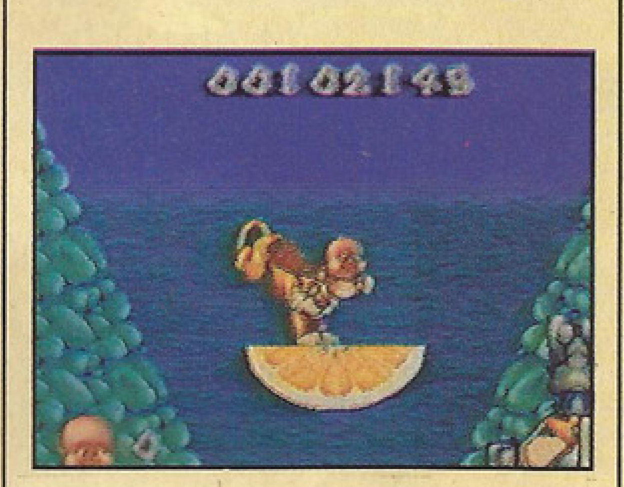


Felizmente, en esta parte, hay muchas mamaderas. No dejes de agarrarlas, ¿OK?

GOING UP THE TREE

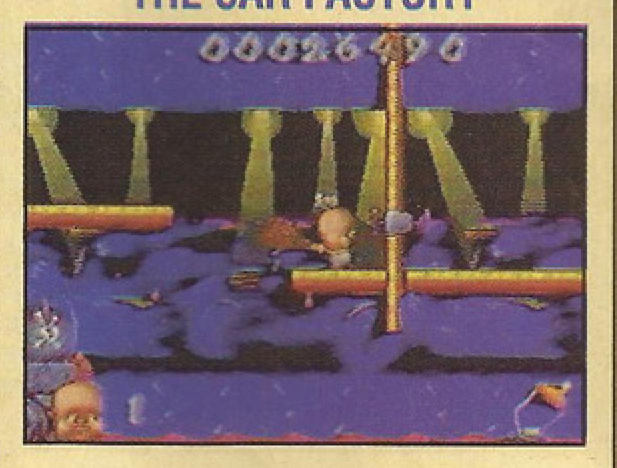


Lindo. Vos estás dentro de un árbol, escalándolo. Saltá de plataforma en plataforma hasta el tope.



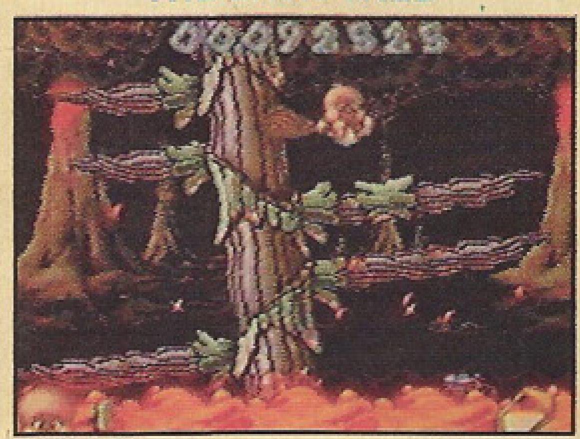
Saltá con todo en la cabeza de este león para ganarte un paseo hasta la naranjota.

THE CAR FACTORY



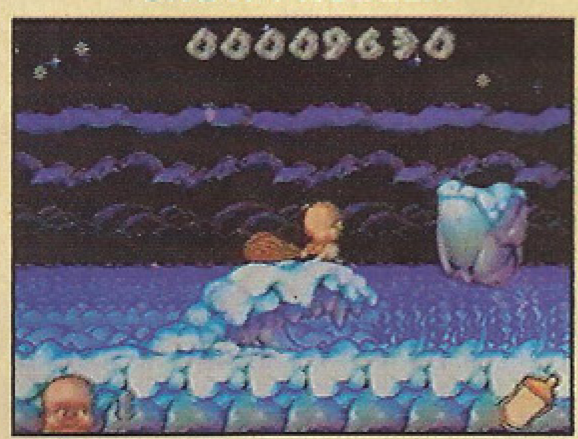
Da mazazos en las "tuberías" para hacer que se paren las cloacas. Sólo así podés pasar sin perder energía.

THE LAVA TREE



Saltá de rama en rama, preocupándote por no caer en la lava humeante. Si caés, fuiste.

SNOW PROBLEM

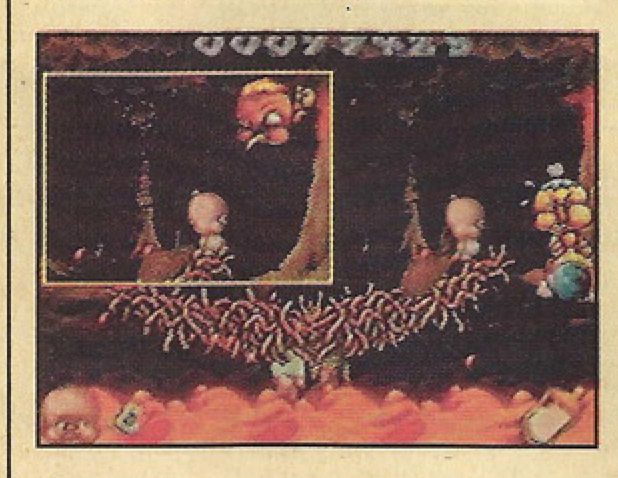


Esta fase es en la nieve. Andá rapidito sin preocuparte por los enemigos.

BRICK JAGGER AND HIS ROBOT

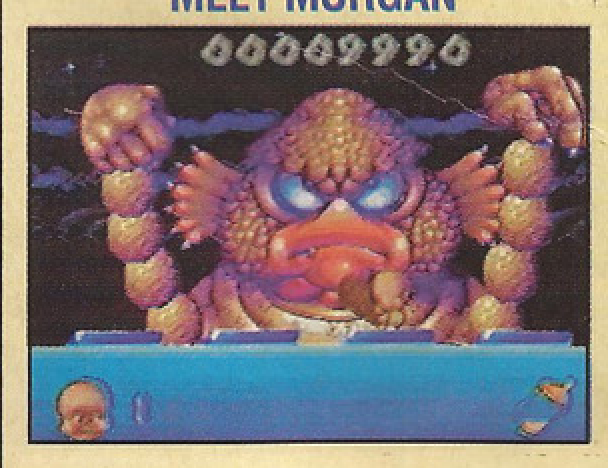


Jefazo final: miralo bien. Chuck está preso en el ángulo izquierdo. Acabá con Brick Jagger y liberá a papá.

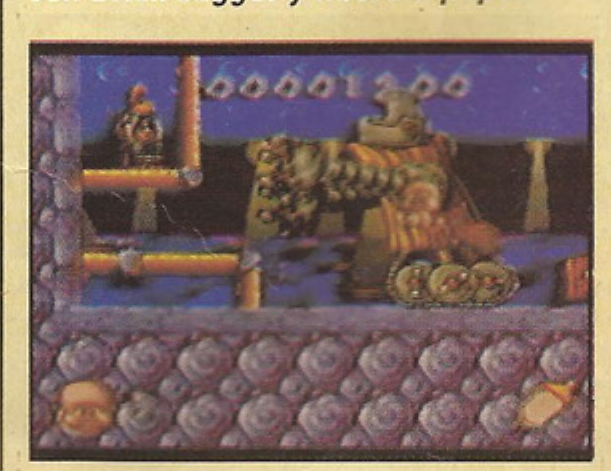


Jefe: golpeá el huevo. Sale un pajarito para atacarte con una bola de lava. Pegate a él y bajá la maza. Al convertirse en fuego, andá hacia el ángulo y terminá con la fiesta.

MEET MORGAN



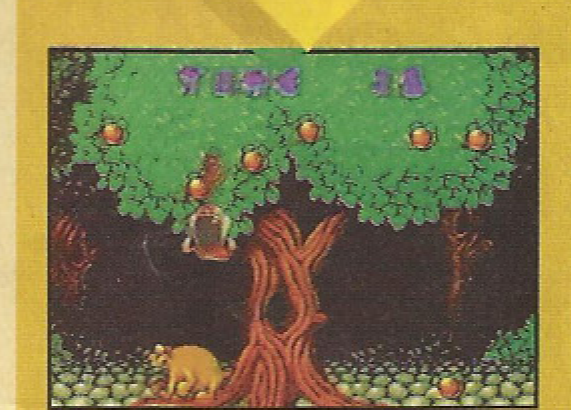
Jefe: es un monstruote que avisa con cuál mano va a tirar. Así se vuelve fácil, ¿no? Fijate en su ademán, esquivá y acertale.



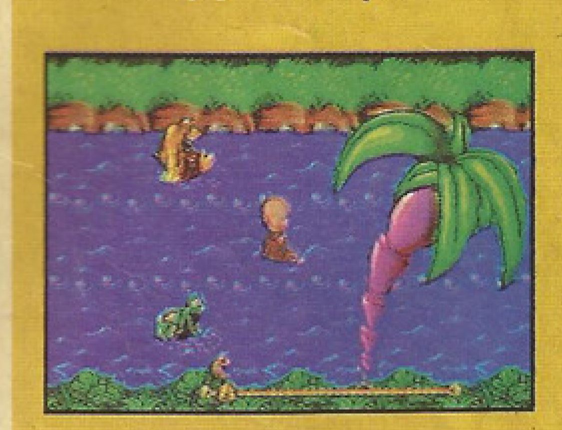
Primero, golpeá su cabeza hasta destruirla. Reventalo bien en la unión de los dos brazos y da mazazos en el hocico del tipo y no en el robot. Es todo.

Ah, NUESTRO HEROE TOMA MAMADERAS: ESTAS COMPLETAN SU ENERGIA EN EL NIVEL EASY.

FASES DE BONUS



THE APPLE TREE - Primera fase de bonus. Subite al perro y acertale a las manzanas. Derribá todas y ganá un Continue.



THE RIVER RACE - Un gordote en la raya 1, vos en la raya 2, y una inocente tortuga en la raya 3. Tenés que ganar la carrera para recibir un Continue. Pero es medio imposible. Un joystick con turbo ayuda bastante.

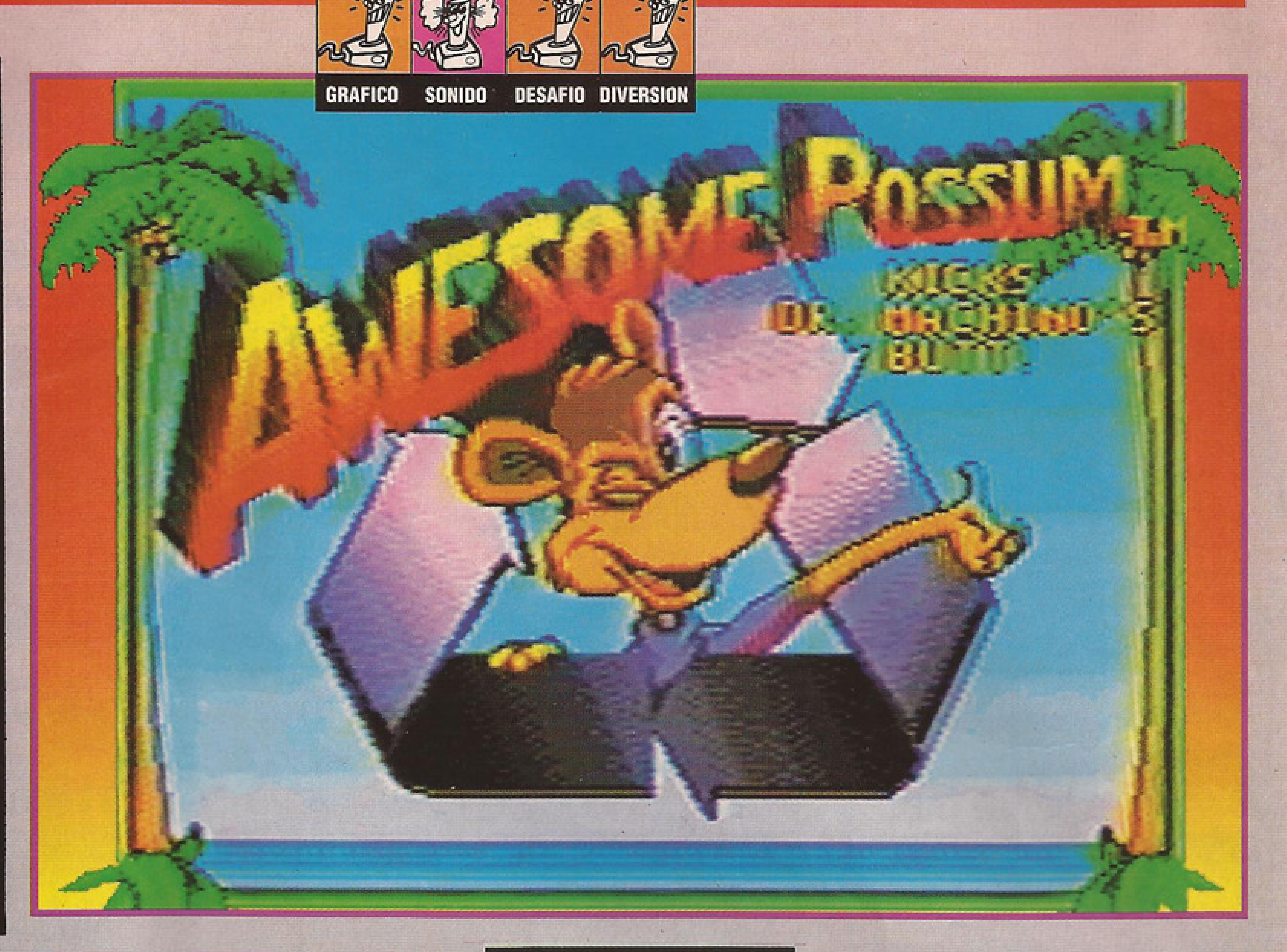


¡Street Fighter total! Destruí las piedras para ver una estatua del viejo Chuck y juntar otro Continue.

AWESOME POSSUM/Tengen			
Acción	8 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Otro animalito genial aterriza en tu Mega Drive. Awesome Possum es un héroe rapidísimo y protestón que corre, anda y hasta se manda unos vuelitos. El game es un "Bubsy ecológico", sólo que con una especie de zarigüeya en lugar de un gato. Como casi todos los juegos de este tipo, la inspiración máxima es Sonic. O sea: Awesome Possum es un Sonic sin tanto encanto.

Pero el bichito no es nada tonto. Solamente muy charlatán. Se entusiasma con todo. Cuando hace alguna cosa divertida, ya comienza a hablar. Se golpea la cabeza y sale exclamando: "Ay, mi cabeza". El animalito parece un loro parlanchín. Pero tanto barullo tiene arreglo. Basta seleccionar "No Talking" en la pantalla de opciones para que se quede calladito. Incluso, si no te gusta tanta charla, jugá una vez en el modo "Motor Mouth" para oír una vez esta cruza de marsupial y animador de TV.



Basura Reciclable

Awesome Possum hasta parece un panfleto ecológico. Tu objetivo es juntar basura para reciclado. Al sumar 50 basuras recogidas vos te ganás una vida de regalo. A mitad de camino, tenés que terminar con la fiesta de leñadores, pescadores clandestinos y otros tipos que destruyen la naturaleza.

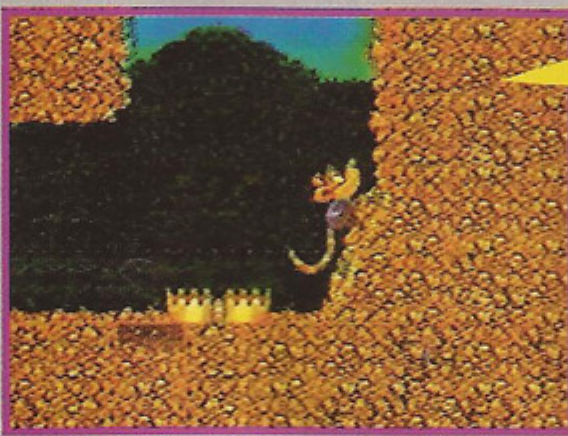
Los movimientos y morisquetas de Possum son geniales. ¡El tipo tiene más sentido del humor que Bubsy! Si te quedás un tiempito sin avanzar, medio perezoso, él toma unas bolitas y hace de equilibrista. Son estos chistes lo que vuelven el juego divertido.

Awesome Possum también tiene gráficos lindos y el sonido es una masa, con voces digitalizadas. El único problema es la jugabilidad. Las respuestas no son rápidas y cuando vos sos alcanzado una vez, te quedas sin poder controlar al animalito. De esta manera, corrés el riesgo de perder energía nuevamente. Fuera de eso, es un juego joya. ¡Te vas a reír un montón!

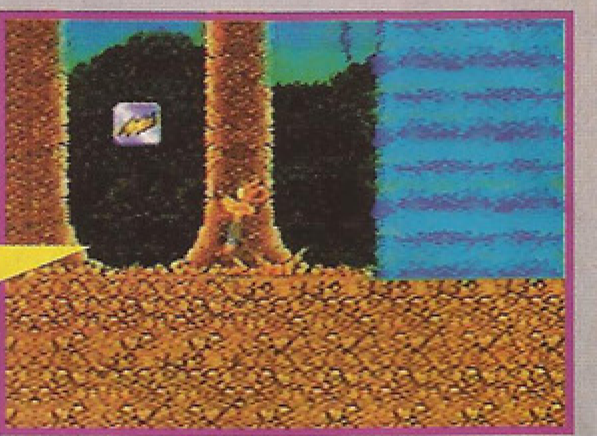
En el final de cada fase tenés que responder a una pregunta sobre ecología. Si acertás, te ganás 10.000 puntos.



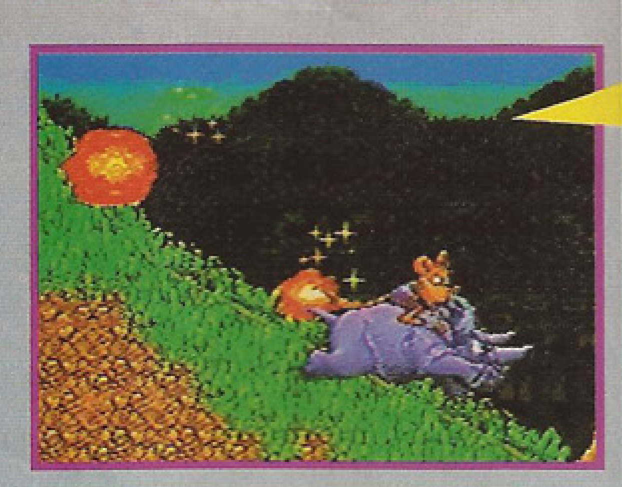
LA CAJA DE PRIMEROS AUXILIOS LLENA TU BARRA DE ENERGIA. AL GANAR UNA VIDA, TU BARRA DE ENERGIA QUEDA BIEN LLENITA, TOTALMENTE GRATIS... CUANDO ESTAS MEDIO PERDIDO, PAUSA EL JUEGO. SI PREFERIS, ANDA AL CHECK POINT Y RECOMENZA DESDE LA ULTIMA PANTALLA QUE MARCASTE.



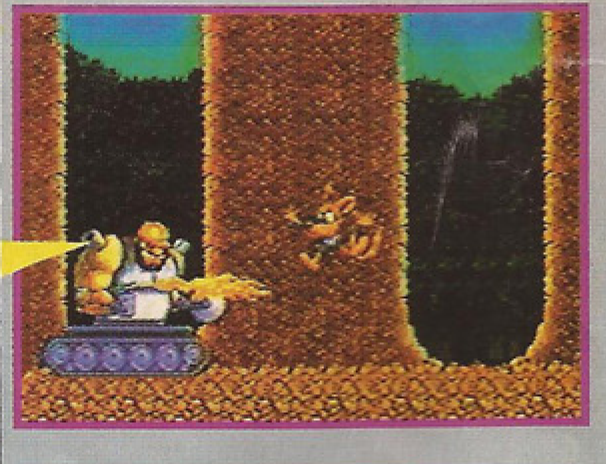
Cuidado con esta trampa para osos. Se agarra a tus piernas y quita un montón de energía.



Agarrá el rayo para correr más rápido. Hasta parece un Sonic cover...



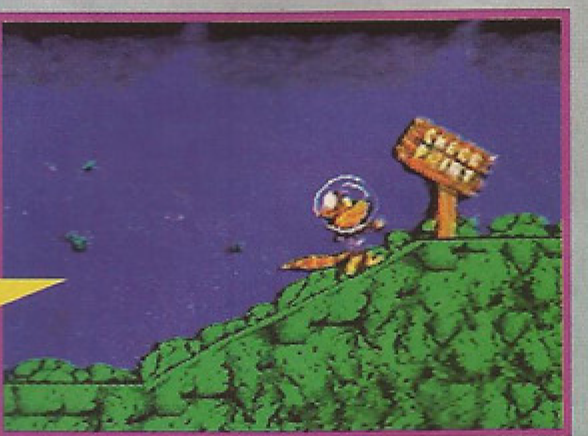
Montá el rinoceronte para un paseíto genial. Pasá por encima de todo, sin darle bola a los enemigos.



Primer jefe: quedate parado, esperá que llegue y saltá en su cabeza. Andá hasta el ángulo izquierdo de la pantalla, saltá en el resorte y tomá energía en la plataforma de arriba.



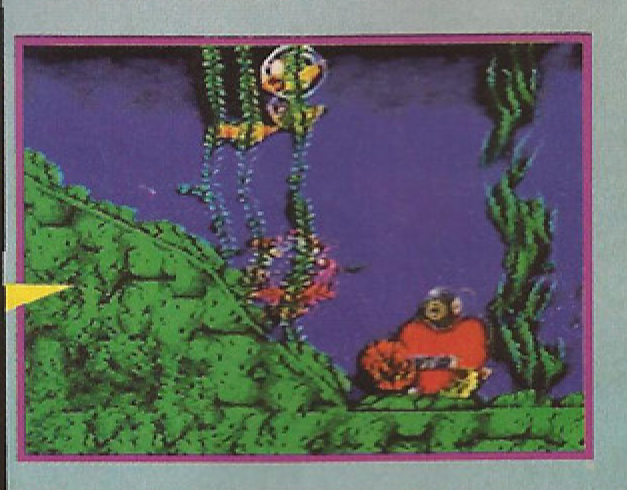
Otro paseíto. Subite a esta raya (pez chato, ¿comprendido?).



Nadá todo el tiempo. Andá debajo del agua para ir más rápido.



Cuidado con la anguila eléctrica! Quita mucha energía. Destruíla solamente cuando está gris.



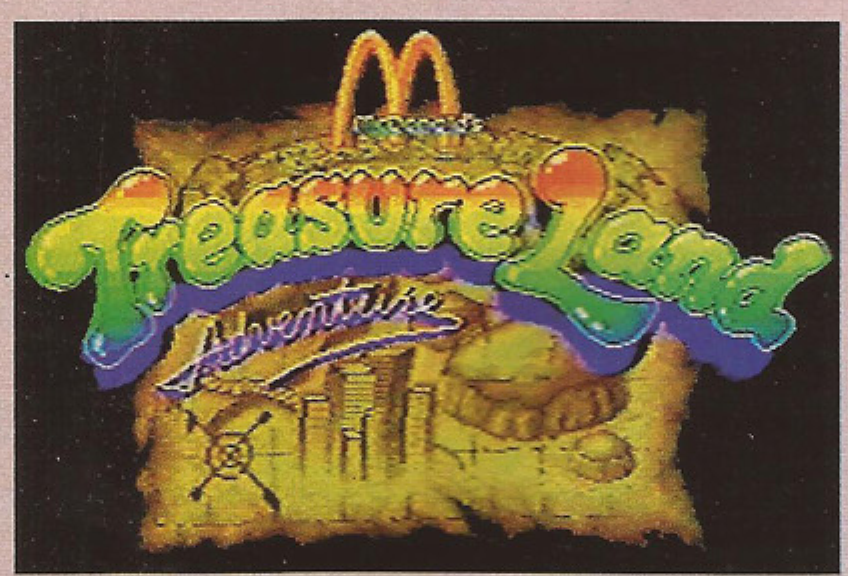
Segundo jefe: es un pescador re-molesto. Su arpón es poderoso. ¡Saltá encima de él!

PARA SALTAR MAS ALTO, COLOCA EL DIRECCIONAL HACIA ARRIBA A LA HORA DEL SALTO.

Mc DONALD'S - TREASURE LAND ADVENTURE/Treasure

Aventura | 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Miren esto, chicos: apareció otro game de hamburguers, esta vez producido por la softhouse Treasure. El juego es re-lindo, con gráficos alucinantes y sonido copadísimo. Lástima que sólo valga la pena para los más péndex, porque el desafío es muy bobito. Vos sos Ronald McDonald y poseés solamente una de las cuatro partes del mapa de un gran tesoro. Tenés cuatro fases para encontrar los trozos restantes.

Juntá Golds

La gran meta del juego es juntar golds (el dinero del juego) para darte siempre una pasadita por las casas de hamburguesas y comer bastante. Usá los ganchos que aparecen para facilitar tus volteretas y revisá todos los rincones. No te olvides de juntar dinero y pasar por los puestos para comprar vidas y Continues.

FASE 1

ESCENARIOS CON ONDA MUY SICODELICA. ESTA FASE COMIENZA EN UNA SELVA TIPO MARIO BROS. Y TERMINA EN UNA PANTALLA ALUCINANTE.



Mirá esa vida extra ahí entre las nubes, en el tope de la primera fase.



Jefe: entrá en el rayo que sale de su boca y dale muchos golpes cuando esté masticando.

FASE 2

COMENZAS EN UNA LOCOMOTORA A MIL POR HORA Y DESPUES VAS A PARAR A UN AMBIENTE URBANO, CON ASFALTO Y CONSTRUCCIONES.



No pares de tirar a la cabeza de este cachorro, pero cuidado con el sombrero teleguiado.



Jefe: hacé todo como en la fase anterior, pero aprovechá para subirte a los ganchos del jefe.

FASE 3

ESTA FASE TIENE COMIENZO EN ALTAMAR Y TERMINA EN UNA ENORME NAVE. CUIDADO CON LAS OLAS.



Se puede acumular un montón de Continues: basta tomar esta "M" varias veces.



Tirá hamburguesas en el rayo del jefazo de la bocota, pero cuidado con su sombrero de Napoleón.

COMANDOS

A	Estira el brazo, agarra y empuja.
A	Tira rayos mágicos.
C	Salta.

ITEMS

- **G** - vale 100 golds
- **Globo** - salva de las caídas
- **Papa frita** - dos aumentan una hamburguesa de tu vida
- **Ronald** - vale una vida extra
- **Milk Shake** - tres aumentan una hamburguesa de tu vida
- **M** - vale un Continue
- **Rayos brillantes** - aumentan el poder de disparo de tus rayos

CYBORG JUSTICE

Locuras - Prestá atención a este truco y vas a pasarlo joya con una pantalla secreta de opciones. Después de montar tu robot, comenzá el game. Entonces, apretá el Start para hacer pausa y, rápidamente, hacé la secuencia C, B, B,C, C, A, C, B. Pero hay que hacerlo muy rápido, ¿eh? Si el truco entró correctamente, vas a ver una serie de inscripciones en la pantalla. Son las opciones secretas, que permiten aumentar el número de vidas hasta 255 (¡uau!), elegir fase, cambiar de arma y otras locuras.

TALE SPIN

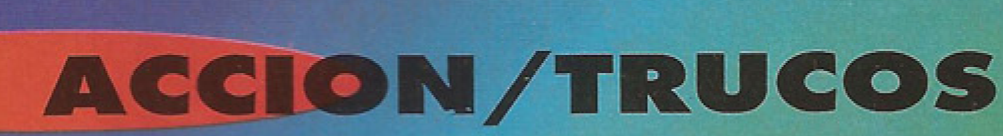
Código para Game Genie - ¿Estabas necesitando alguna ayuda milagrosa para este game? Entonces usá tu Game Genie para estos códigos y divertite! Para vidas infinitas (player) usá ATST-AA92. Para energía infinita, usá EMST-CA66. Y para comenzar el juego con nueve días, usá BEPT-AADY.

THE SUPER SHINOBI 2

Shurikins infinitos - OK, vamos a pasarte la justa: Shinobi 2 (o Shinobi 3 en los EE.UU.) tiene el truco milagroso para volver infinitos los shurikins. Andá a la pantalla de opciones, y en el ítem S.E. (sound efect), seleccioná Shurikin. Después andá hasta el ítem Shurikin y colocá el número 00. ¡Esperá unos segundos y ...cha-chán! Los números se transforman en la señal de infinito.

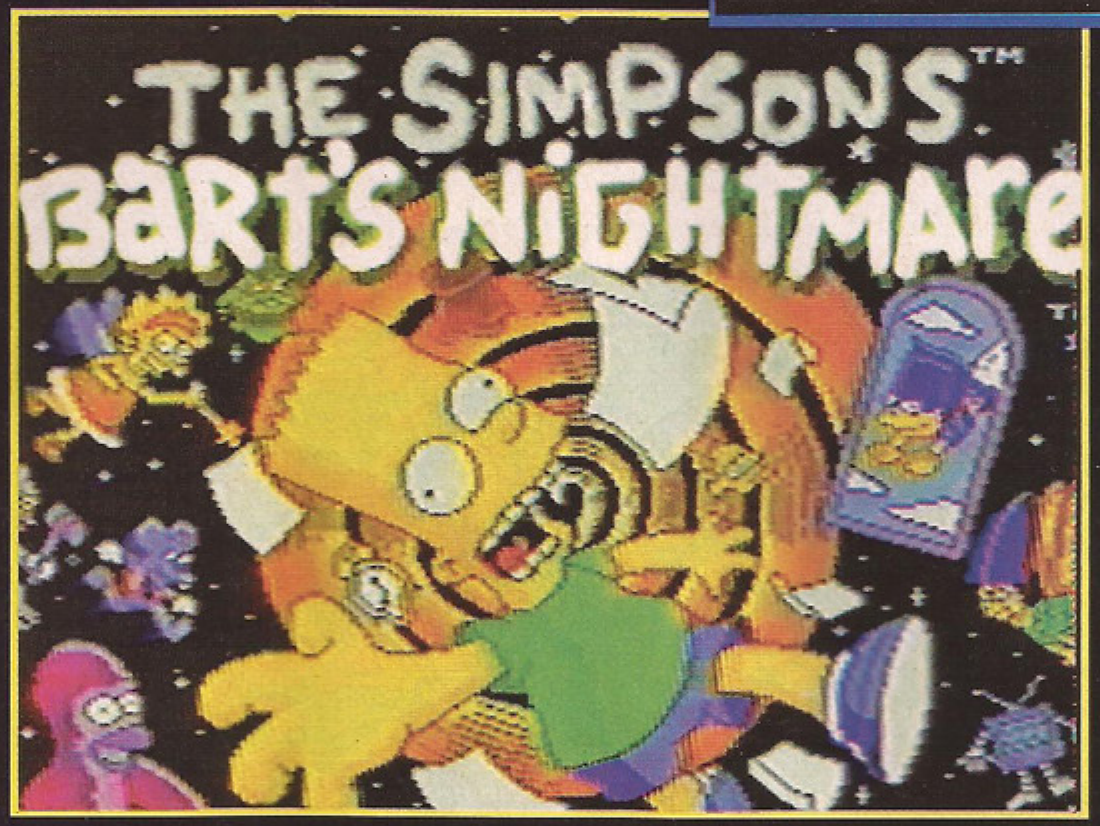
SHADOW DANCER

Mañas - Este game tiene trucos que resuelven grandes problemas. Completá la primera etapa usando solamente magia y ganás 100.000 puntos. Hacé la primera fase de bonus sólo esquivando los ninjas para ganar una vida extra. Y en la pantalla de presentación, apretá A + B + C + Start para tener acceso a una pantalla de selección para el modo practice.





Hay gente que ya no aguanta más oír hablar de Bart Simpson. Pero no es nuestro caso: aquí en ACTION GAMES somos hinchas de Bart y familia. Y ahora que salió Bart's Nightmare (La Pesadilla de Bart) para Mega Drive, no podíamos dejar de darte el juego bien desmenuzado. Al fin de cuentas, el game es lindo, pero re-difícil: sólo tenés una vida y, si el marcador de sueño llega a cero, fuiste. Nada de Continues o de vidas extras. La versión es idéntica a la del SNES. Por lo tanto, es el mismo game, sin tretas del tipo "es mejor en mi consola".



Pesadilla Escolar

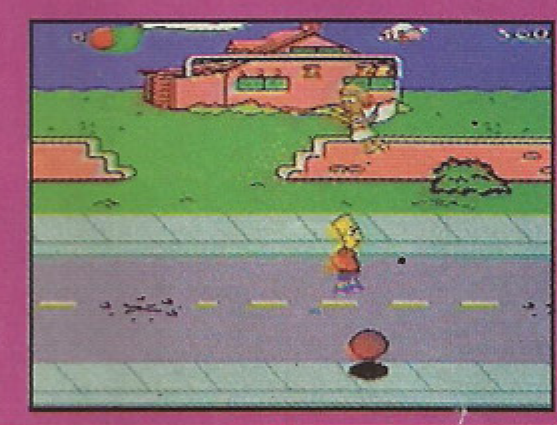
Bart estaba haciendo su aburridísima tarea en su casa y le dio sueño cuando apenas había terminado ocho hojas. Durmiendo, sueña que las hojas salieron volando y se tira por la ventana detrás de ellas.

Bart tiene que encontrar las hojas en una ajetreada calle de Springfield, enfrentando situaciones muy locas. Al saltar sobre cada hoja, enfrenta dos puertas.

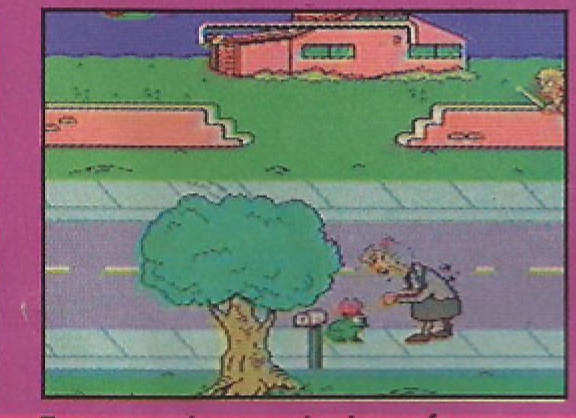
En total son 5 puertas y cada una lleva a una fase especial, en la que se convierte en superhéroe: Bartzile, Bartman, Indiana Simpson, Casa Loca y Viaje al Fondo del Mar.

EN LA CALLE

Esta es la fase madre. Bart tiene que encontrar las hojas y puede juntar ítems. Pero es perseguido por las cosas más locas.



La hermana de Bart aparece vestida de hadita, pero quedate lejos de ella, pues te transforma en sapo.



En caso de que te transformes en anfibio, encontrá esta viejita que te dará un beso.

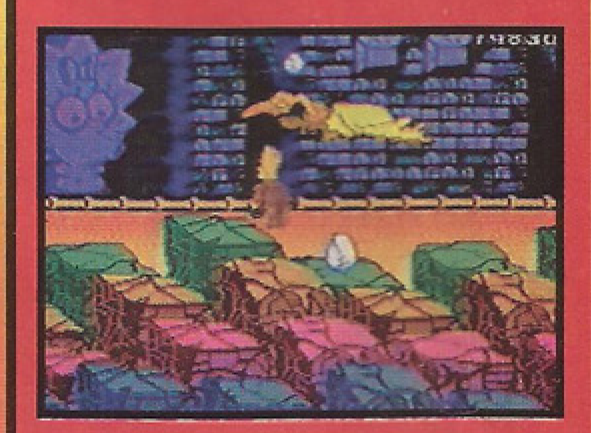
COMANDOS

A	salto	B+direccional	comanda chicle globo
B	bola de cicle	C	semilla de sandía

PUERTAS MISTERIOSAS

PUERTA NARANJA Indiana Simpson

Aquí, Bart es Indiana Jones y debe saltar de piedra en piedra, excepto en las que sueltan llamas. Usá el látigo para espantar a los demonios.



Juntá los huevitos que aparezcan. Prolongan tus posibilidades en esta fase dificilísima.



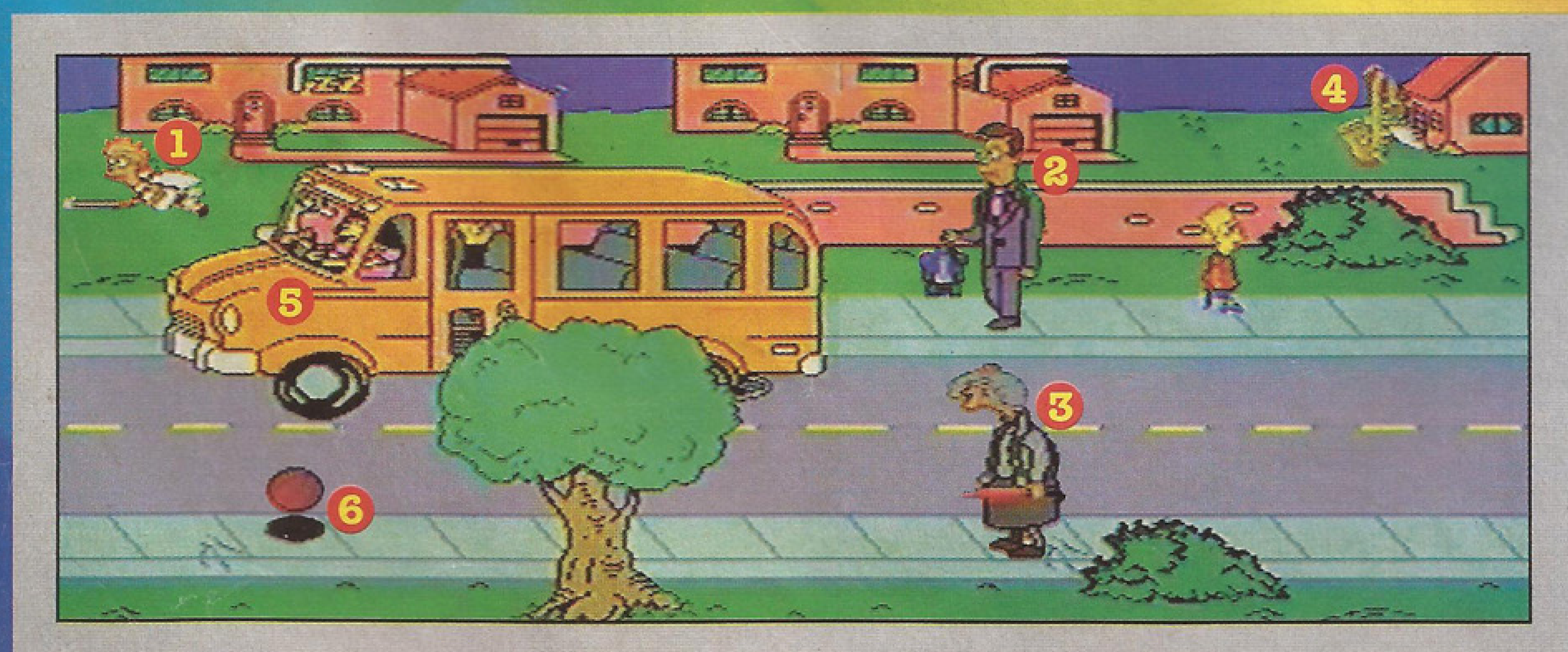
Cuidado con los chupetazos que da la hermanita de Bart. ¡Si te da uno , chau!

COMANDO

A + Direccional	Dar latigazo.

¡QUE CALLE MAS AGITADA!

FIJATE EN LO QUE BART TIENE QUE JUNTAR Y EN LO QUE TIENE QUE EVITAR



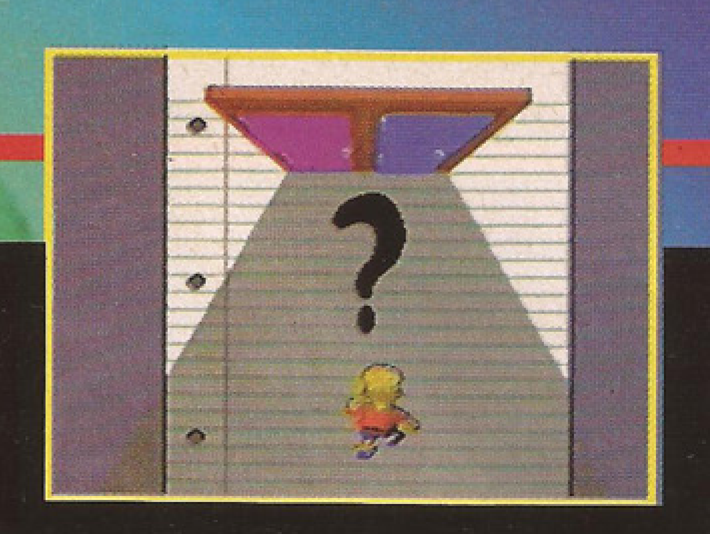
1 **HADA** - Transforma a Bart en un sapo verde.

2 **HOMBRE CON PERCHA** - Le pone un trajecito a Bart y él se vuelve re-lento. Pero la pandilla le da una paliza.

3 **VIEJITA** - Da besos melosos (Puaj!) que quitan el hechizo del hada.

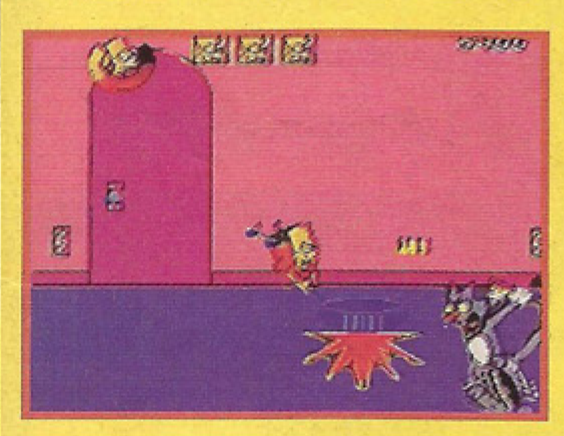
TU MARCADOR DE ENERGIA ESTA COMPUESTO POR UN MONTON DE LETRAS "Z". JUNTA LAS QUE ESTEN

Cada hoja de la lección da derecho a dos puertas de fases especiales. Son ocho hojas pero, solamente, cinco puertas. Las puertas se repiten, pero vos no necesitás entrar dos veces en la misma puerta, ¿OK?

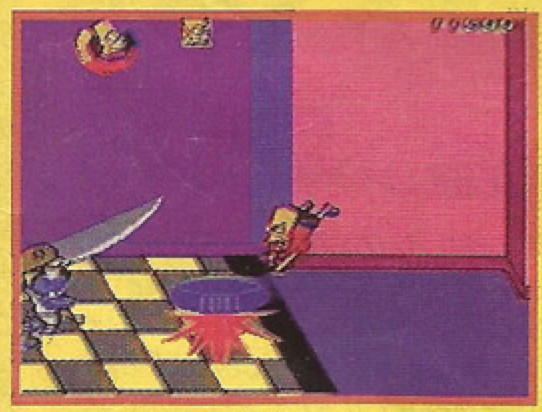


PUERTA AMARILLA
Casa Loca

Bart encuentra su propia casa hecha un lío. Los objetos y electrodomésticos intentan lanzar piezas contra nuestro héroe.



Usando el mazo, el extinguidor de incendios o la pistolita, tirale a todo lo que se mueva.



Reventá para todos lados con el cuchillo y tomá una página del cuaderno.

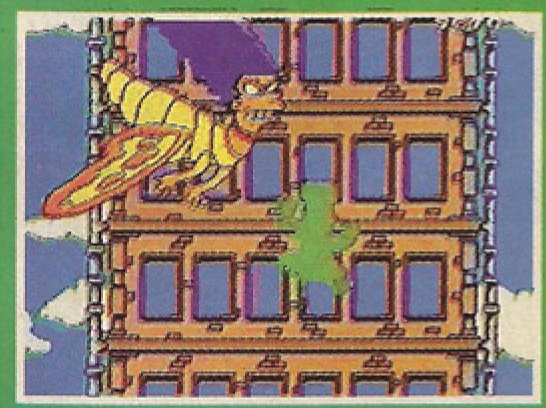
COMANDOS	
A	Salto
C	Dar mazazo, usar revólver o extinguidor de incendios.

PUERTA VERDE
Bartzila

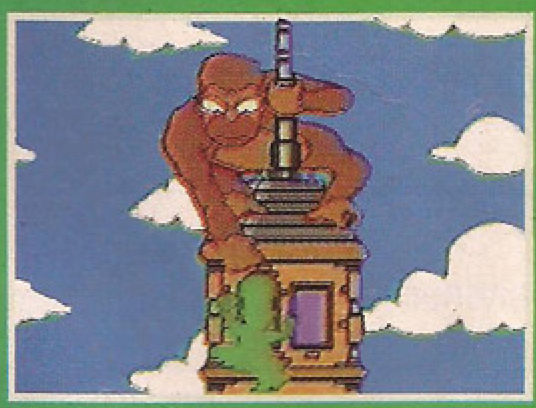
Bart se transforma en Godzila y revienta todo con rayos láser y escupitajos de fuego. Después, tiene que subirse a un rascacielos para salvar a su papá. Preparate: da mucho trabajo.



Bartzila debe destruir todas las usinas para salir de esta etapa.



Marge, la madre de Bart, aparece como un insecto en esta fase. ¡Escapá de ella!

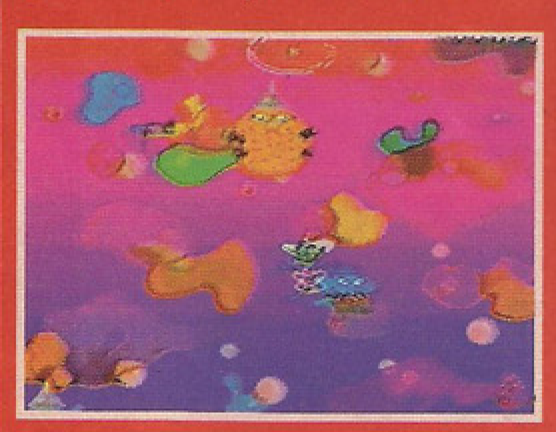


Al final, dale un choque a Hommer Kong para que se vuelva normal.

COMANDOS	
→ o ↑ o ←	Mandar fuego
←	Parar de caminar
C	Tirar rayo/dar choque a Hommer Kong
B	Tirar rayo en las vías del tren
A	Rayo en el suelo

PUERTA ROJA
El Fondo del Mar

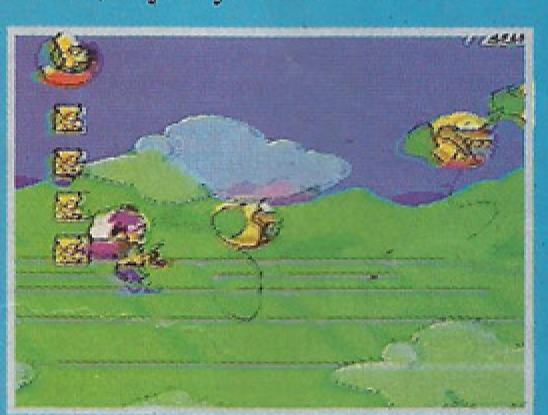
Bart aparece como un buzo, armado con una máquina de flit. Rociá a los monstruo-globo hasta que revienten.



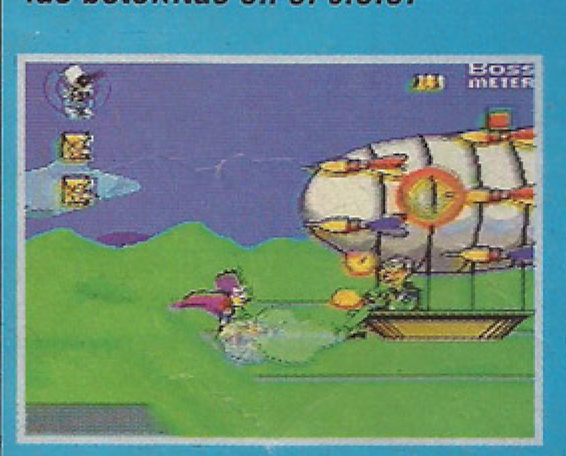
Tocá a todos los vaqueros atómicos para reventar completamente el campo de fuerza que aprisiona una página de cuaderno.

PUERTA AZUL
Bartman

Bart se convierte en superhéroe y sale volando con una honda en las manos. Cuidado con los cohetes, rayos y nubes verdes.



Reventá bombas, globos y juntá las botellitas en el cielo.



Este dirigible es re-peligroso: cada dardo quita la mitad de la energía.



COMANDO	
A	Dar hondazo

4 **SAXOFON** - Si toca a Bart, todos los comandos del joystick se invierten.

5 **OMNIBUS** - Atropella y quita energía de sueño.

6 **PELOTA DE BASQUET** - Saltá encima para que aparezca un skate. Subite a él para recuperar tu sueño.

USANDO TU BOLA DE CHICLE.

X-MEN

Selección de fases corregida - Pedimos a los lectores que nos disculpen por el error publicado en la edición 41, que imposibilitaba la ejecución de este truco. Ahora, fijate cuál es el procedimiento correcto. Conectá tu Mega con el joystick enchufado a la entrada 1 (la de la izquierda de la consola). La entrada 2 debe estar sin joystick conectado. Ahí, en la pantalla de presentación, presioná juntos los botones A, C, ↓ y después el Start. El rostro del personaje Magneto va a aparecer y, en ese momento, tenés que sacar el joystick de la entrada 1 y colocarlo en la 2, ¿correcto? Enseguida, apretá Start. Después volvé el joystick hacia la entrada 1 y apretá Start de nuevo. Elegí el nivel de dificultad, un personaje, y, al comenzar el juego, andá hacia la derecha hasta encontrar una pared con ocho paneles rectangulares. Cada panel lleva a una etapa del game. Basta agacharse delante de uno de ellos y apretar C. Con este truco, también podés llenar tus medidores de energía y "Mutant hability" cada vez que aprietes Start.

JUNGLE STRIKE

Passwords - Andá directo a la misión que quieras:

2 - RL6GYKBX6GG
3 - 9V6CR9WNMCZ
4 - XTMDR9WNMCJ
5 - VNPDTL6HDB6
6 - WSDWHFKB7SS
7 - THGR7NS6MCJ
8 - 7GRSD9WT7SS
9 - N4SF3X7NLMS

GREENDOG

Discos rápidos - ¿Qué te parece tirar discos con velocidad de rapid-fire? Basta hacer pausa en el juego en cualquier momento y hacer la secuencia C, A, B, A, ← y ←. Si oís un sonido diferente, significa que el truco funcionó.

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

N*o todos los días Sega produce un game basado en dibujos animados de Disney. Pero cuando esto ocurre, son 10 puntos. Aladdin es simplemente lo máximo. El game consigue tener escenarios que parecen de película, una banda sonora superfiel y hasta el sentido del humor de la historia. Para completar, los movimientos del personaje son muy bien hechos y rápidos. En fin, el juego reúne todo lo que agrada a los gamemaníacos.*

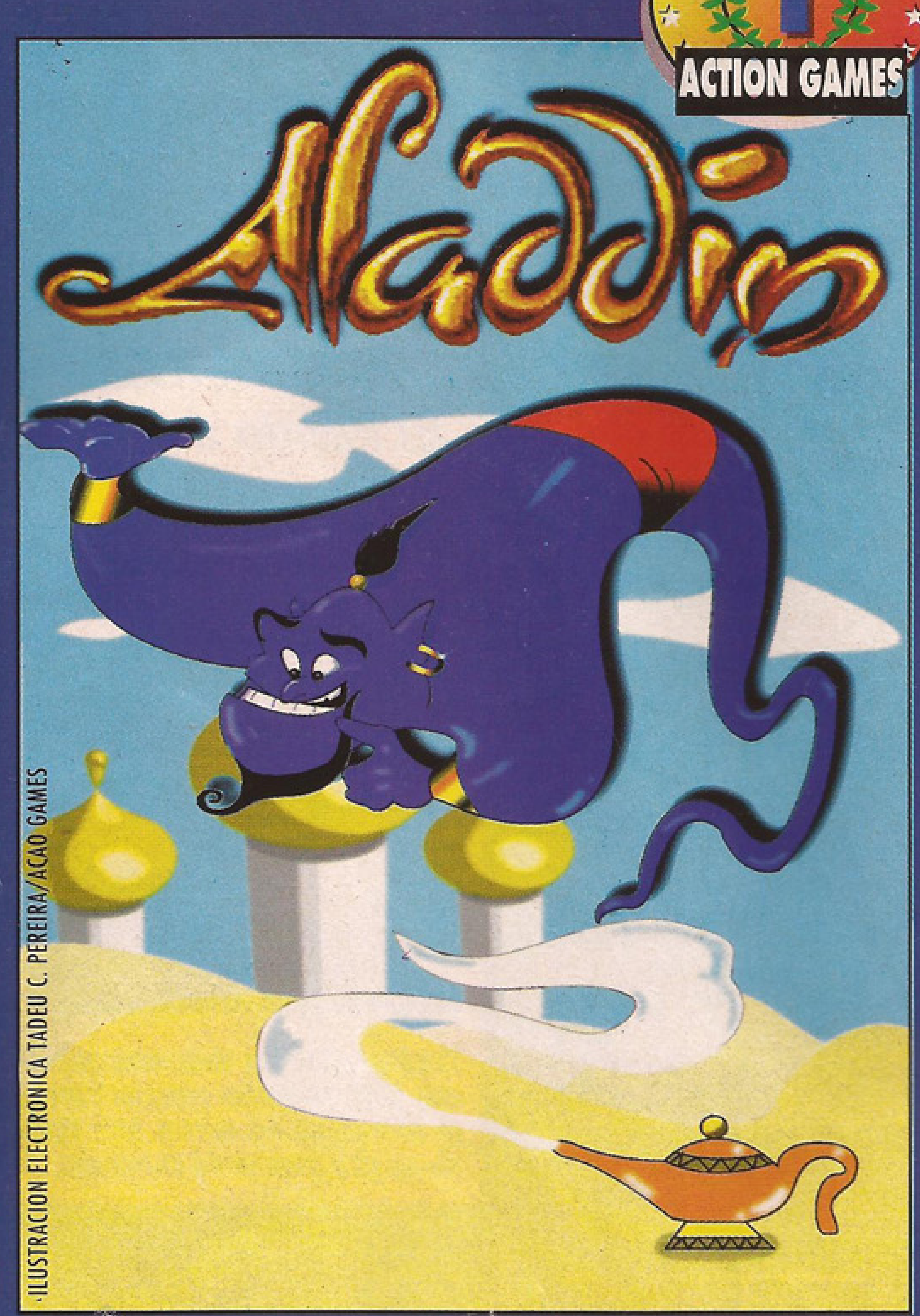
El Secreto de la Lámpara

Aladdin es un ladrón de gallinas, pero tiene buen corazón. Sabiendo del coraje y la pureza del muchacho, el Vizir de Agrabah lo convence para buscar un tesoro en la Caverna de las Maravillas. Pero lo que el villano quiere en realidad es que Aladdin tome la lámpara mágica: dentro de ella hay un genio capaz de volver muy poderoso a quien la posea. Ocurre que Aladdin descubre el secreto de la lámpara y se queda con ella, pudiendo así conquistar el corazón de la princesa del reino. Y ahí se arma lo mejor, porque el Vizir se pone furioso y quiere la lámpara de cualquier modo. En esta edición, vamos a mostrar el game hasta el momento en que Aladdin encuentra la lámpara. Y preparate porque en las próximas ACTION GAMES hay más, ¿entendido?

Divertido

Como todo buen game de acción, dejá que Aladdin se desarrolle sin preocuparte demasiado. Basta revisar las pantallas, juntar ítems, derrotar a los enemigos, y la historia te va llevando naturalmente. Las fases son grandes, llenas de subidas y bajadas, pero no te aflijas: el camino que tenés que seguir es casi obvio.





ITEMS

	Funciona como dinero
	Da derecho a la fase de bonus del mono
	Da una chance para jugar en la fase de bonus del genio
	Otorga vidas extras y Continues
	Revienta al enemigo más cercano
	Arma de largo alcance
	Vida extra
	Marcador de pantalla

COMANDOS

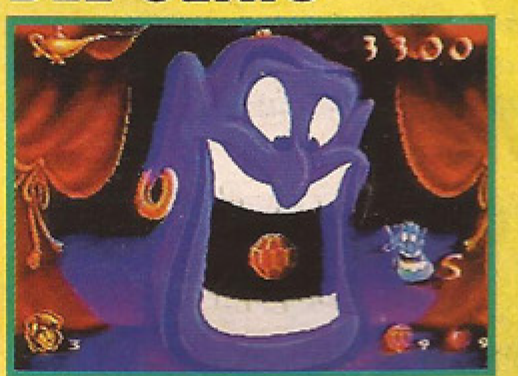
A	Ataque con espada
B	Salto
C	Ataque con maza

MOVIMIENTOS

	Atacando con espada
	Atacando con masa
	Subiendo cuerda
	Andando agarrado

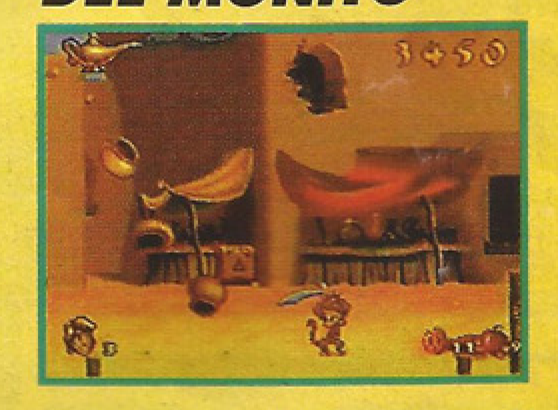
FASES DE BONUS

DEL GENIO



Aparece entre las fases. Cada cara del genio que juntás te da derecho a una chance para jugar. Apretá el botón cuando está apareciendo el ítem deseado.

DEL MONITO



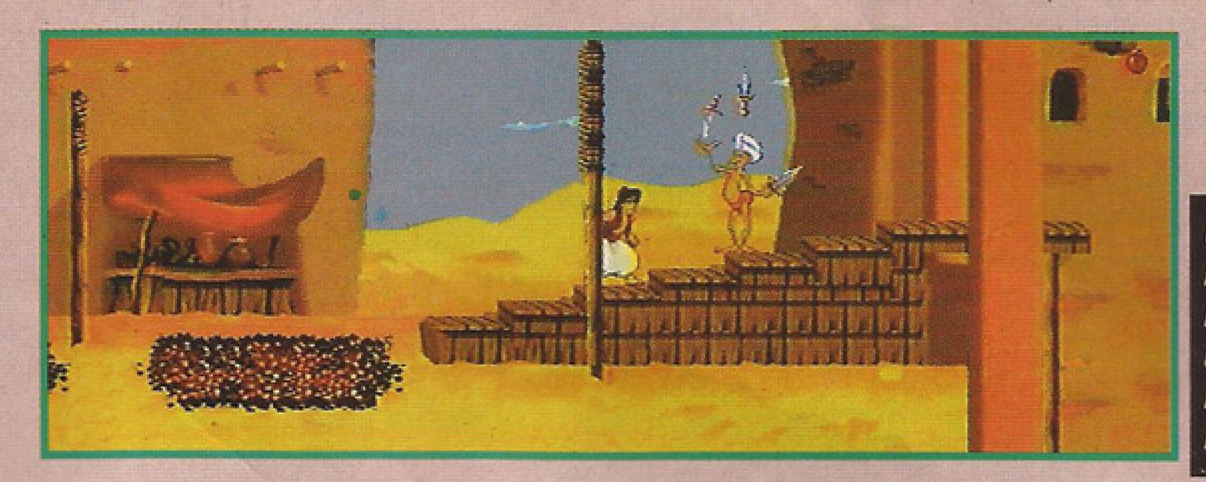
Esquivá la lluvia de vasos. Si ninguno acierta al mono, ¡bingo!

VENDEDOR

Luego de que lo encuentres, él arma su tiendita instantáneamente. Para comprar, necesitás tener rubíes. Preferí siempre los Continues, porque contienen cuatro vidas extras.

MERCADO

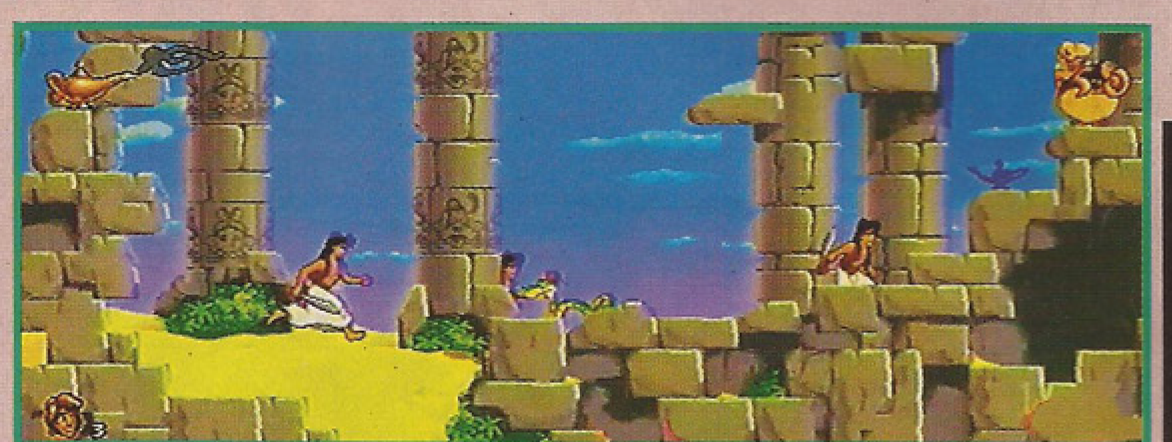
Tratá de explorar bien las partes altas de la pantalla, subiendo por las cuerdas. Si pasás corriendo sobre las brasas en el suelo, no te vas a quemar los pies. Quedate atento a los vasos que caen de las ventanas y saltá sobre las cabezas de los camellos: escupen y pueden alcanzar un adversario que esté cerca.



Usá la espada para sacar a este tirador de cuchillos de tu camino. Rebotá los cuchillos hacia él.

DESIERTO

Los dos trozos del escarabajo que vos tenés que juntar están aquí, al final de la fase. Siempre que sea posibje, tratá de entrar por detrás de las ruinas: te espera un festival de ítems. Podés también subir en la copa de los cocoteros y andar colgado de las lianas.



En estas ruinas, entrá detrás de la columna con la cara de Tribilín y da un salto. Serás empujado hacia arriba y vas a encontrar al vendedor.

TEJADOS

En esta fase aparecen varias flautas mágicas que, cuando son tocadas, hacen flotar trozos de cuerda. Saltá en las cuerdas y subí con ellas. Rompé todos los vasos que aparezcan, ya que pueden tener bonus.



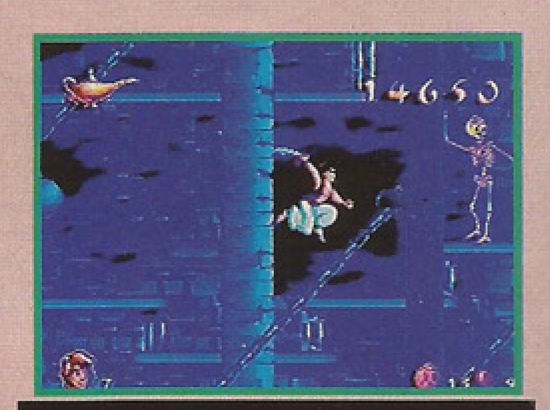
Golpeá al subjefe sin parar. Después, tomá la flauta ahí cerca y subite en la cuerda: vas a ser llevado ante el jefazo.

Ahora sí, el jefe. El truco es quedarse abajo y saltar para acertarle con manzanas.



CALABOZO

En el calabozo del Vizir, todo cuidado es poco.
Los pinchos que salen de las paredes lastiman de verdad. Hay también unas bolas de hierro que van y vienen: cuidate. Escalá los paredones usando las piedras que aparecen.



¡Ojo con las calaveritas explosivas! Tirá manzanas de lejos. Es más seguro.

EN UNA PROXIMA EDICION CONTINUA ESTA AVENTURA DE LAS MIL Y UNA NOCHES

CAVERNA

Es al final de esta fase que encontrás la tan soñada lámpara del genio.
Puede no parecer lo mejor, pero da para andar colgado del techo en algunos puntos.
Al encontrar estatuas que sujetan rubíes, dales espadazos: esto abre pasajes. En esta fase aparecen enemigos voladores, como murciélagos y genios del mal.

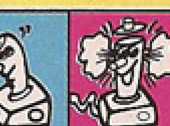


El guardián de la caverna juega al ping-pong, saltando de una plataforma a la otra. Corré hacia la plataforma en que va a aparecer y, antes de que el jefe se materialice, comenzá ya a dar espadazos.



Después de despachar al guardián, tomá la alfombra mágica y dejá que te lleve. Al bajar de ella, tenés que saltar un camino de piedras rapidito. Al final, no tomes la alfombra: solamente subí por detrás de las piedras y juntá ítems. Ahí arriba está la lámpara.

HAUNTING STARRING POLTERGUY/Electronic Arts			
Terror	16 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Si te quedás temblando de miedo cada vez que te llevás un susto, llegó la hora de la venganza. Haunting (encantamiento, embrujamiento o algo así, en inglés) es un game de terror diferente. Al contrario de Splatterhouse, aquí quien tiene la misión de dar sustos a los demás sos vos. Encarnando a un fantasma invisible para los mortales, tu objetivo es atormentar a una familia, los Sardini, y hacerlos escapar de la casa. ¡Solamente a base de sustos!

Cada vez que enloquecés a los Sardini, ellos se mudan de casa. Y vos, como buen fantasma sádico, vas tras ellos. Así es la vida de un fantasma: no hay descanso, hay que dar un susto aquí, tomar una pieza allá... Lo más copado del juego es que todo tiene muy buen humor.



Puntitos Embrujados

Hay muchos modos geniales de asustar a la gente. Unos ejemplos: una guitarra que manda tiros, una sierra eléctrica que vuela encima de alguien, o una cama con dientes de león. Para accionar estos sustos, hay que buscar, en los cuartos de la casa, los puntitos amarillos, azules o verdes. Basta "entrar" en ellos usando tus habilidades de fantasma y esperar que ocurra algo sobrenatural.

Haunting es un game especial. Electronic Arts logró innovar, haciendo un game de terror con los papeles invertidos en el cual vos sos el fantasma. El resultado es un juego creativo, gracioso y superdivertido. Sólo el desafío es medio flojito. Pero no importa. Son 16 Mega de la más pura diversión, con derecho a humor negro y todo. Ufa, ya era hora que apareciera un game fuera de los esquemas comunes...

UNA FAMILIA EN APUROS

VITO SARDINI



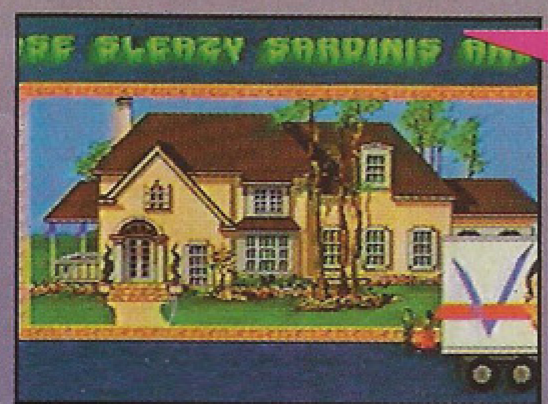
FLO SARDINI

TONY SARDINI

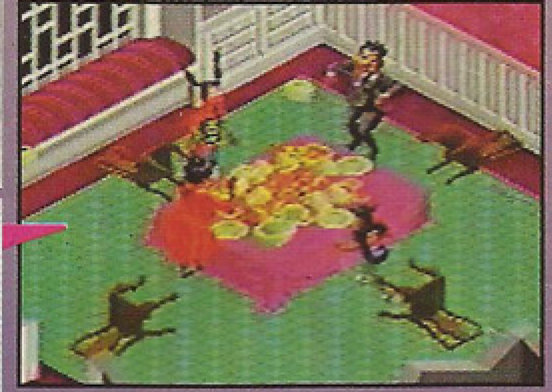


MIMI SARDINI

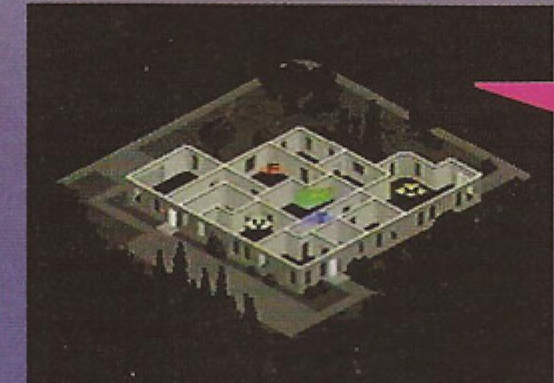




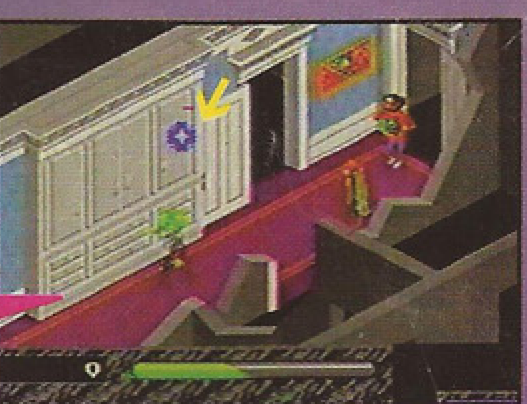
Es siempre así. Los Sardini viven mudándose de casa. Al comienzo todo parece maravilloso.



¡Epa! Hasta en el comienzo hay escenas cómicas. El almuerzo estaba tranquilo hasta que la lámpara se cayó encima de la mesa. Sin ninguna explicación...

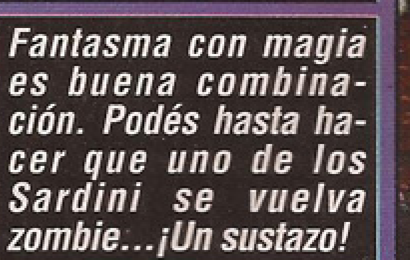


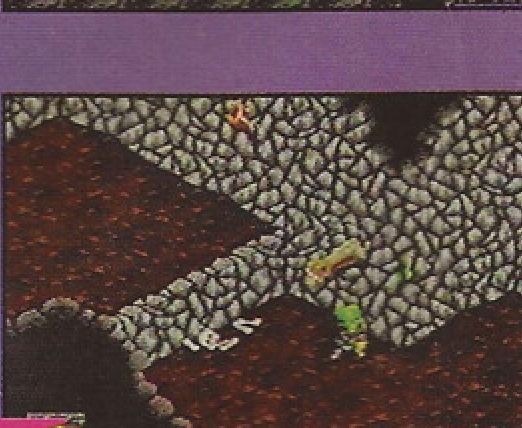
Apretá Start para tener acceso al mapa de la casa y ver dónde te esperan tus víctimas.



Revisá bien todos los cuartos para encontrar los puntitos "mágicos". No vaciles: el tema es asustar mucho.

Fantasma con magia es buena combinación. Podés hasta hacer que uno de los Sardini se vuelva zombie...¡Un sustazo!

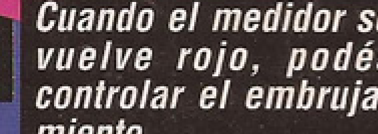




¿Vas viendo qué diferente? Cuando la energía de la barra verde se acaba, vos tenés que ir detrás de más plasma verde. Y cada vez que los Sardini se llevan un gran susto, vos ganás un poquito de energía de regalo.



Cuando el medidor se vuelve rojo, podés controlar el embrujamiento.



SUSTOS VARIOS



Videogame que sale de la pantalla

Calavera que guiña los ojos



Sierra eléctrica voladora



Marciano en el baño

Guitarra que tira tiros





Bañadera Mortal Kombat

SACA A LOS SARDINI DE LA CASA. TRATA DE ASUSTARLOS CERCA DE UNA PUERTA QUE DE HACIA LA CALLE.

COMANDOS

A	Entra en los puntitos
B	Corre o gira
C	Acciona magia
Start	Accede a mapa

GENERAL CHAOS/Electronic Arts	
Acción	1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

CADA VEZ QUE PERDES UNA BATALLA, EL EJERCITO ENEMIGO ES QUIEN ELIGE EL PROXIMO PUNTO DE COMBATE

General Chaos

¡Uau! Apareció un juego diferente. General Chaos, una presentación copadísima de la softhouse Electronic Arts. Un juego de guerra lleno de acción y con lances sutiles de estrategia. En todas las fases vos sos el general de un ejército y tenés que derrotar batallones enemigos que invaden territorios extranjeros. En la última fase te enfrentás al enemigo en su propio territorio. El oponente puede ser comandado por la propia computadora o por otro jugador. El game es dinámico, porque no existe un solo foco de atención en la pantalla. Como en una batalla de verdad, ocurren varias cosas al mismo tiempo, o sea, muchas tretas para todos lados.

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

TIPOS DE TROPAS

Tenés a tu disposición cuatro tipos de tropas:

A - ASSAULT TEAM
B - BRUTE FORCE
C - COMMANDOS
D - DEMOLITION SQUAD



Fijate qué tipo de tropa va a elegir tu enemigo antes de hacer tu elección.

TRUCOS DE COMBATE

SI ALGUN SOLDADO ADVERSARIO INVADE TUS DOMINIOS CARGANDO LANZALLAMAS O BAZUCA, ESCAPA.

QUEDATE DETRAS DE LAS PIEDRAS O BOLSAS DE ARENA, PERO TENE CUIDADO CON LAS GRANADAS

NO DEJES QUE EL TIPO DEL LANZALLAMAS CAIGA AL AGUA, SI NO ESTA ARMA NO FUNCIONA MAS

COMANDOS

A - usar arma/puñetazo
B - desplaza y acerca a los soldados/patada
C - desplaza cursor entre los soldados/defensa
Direccional - desplaza al soldado con cursor

APRENDE A JUGAR

Para tomarle la mano a las mañas de este juego, elegí "BOOT CAMP" en el menú principal. Aprendé a comandar dos o cinco soldados y a curar a tus combatientes heridos.

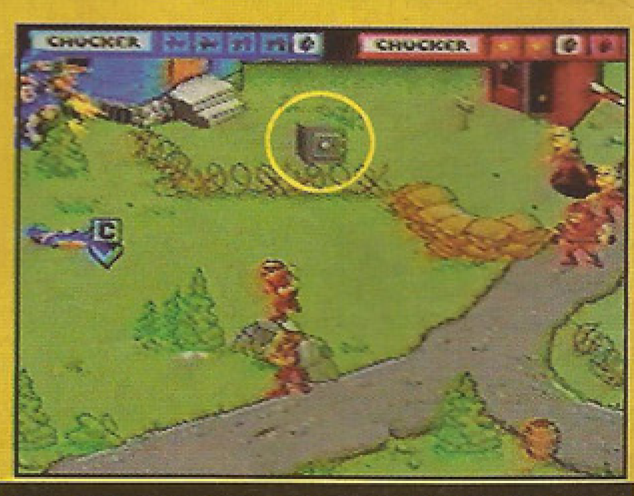
También aprendé a usar ametralladora, bazuca, granada, lanzallamas y dinamita. No hay nada que hacer ...¡entrenate!



Para salvar la vida de un soldado caído, pasá el cursor o un soldado por arriba del que cayó y apretá el botón A.



Cuando algún soldado enemigo esté tocándote, dale golpes. Los comandos son puñetazo en el botón A, patada en el B y defensa en el C.



Reventá los cofres y juntá mucho dinero, no olvidándote de mantener un ojo en el cursor.

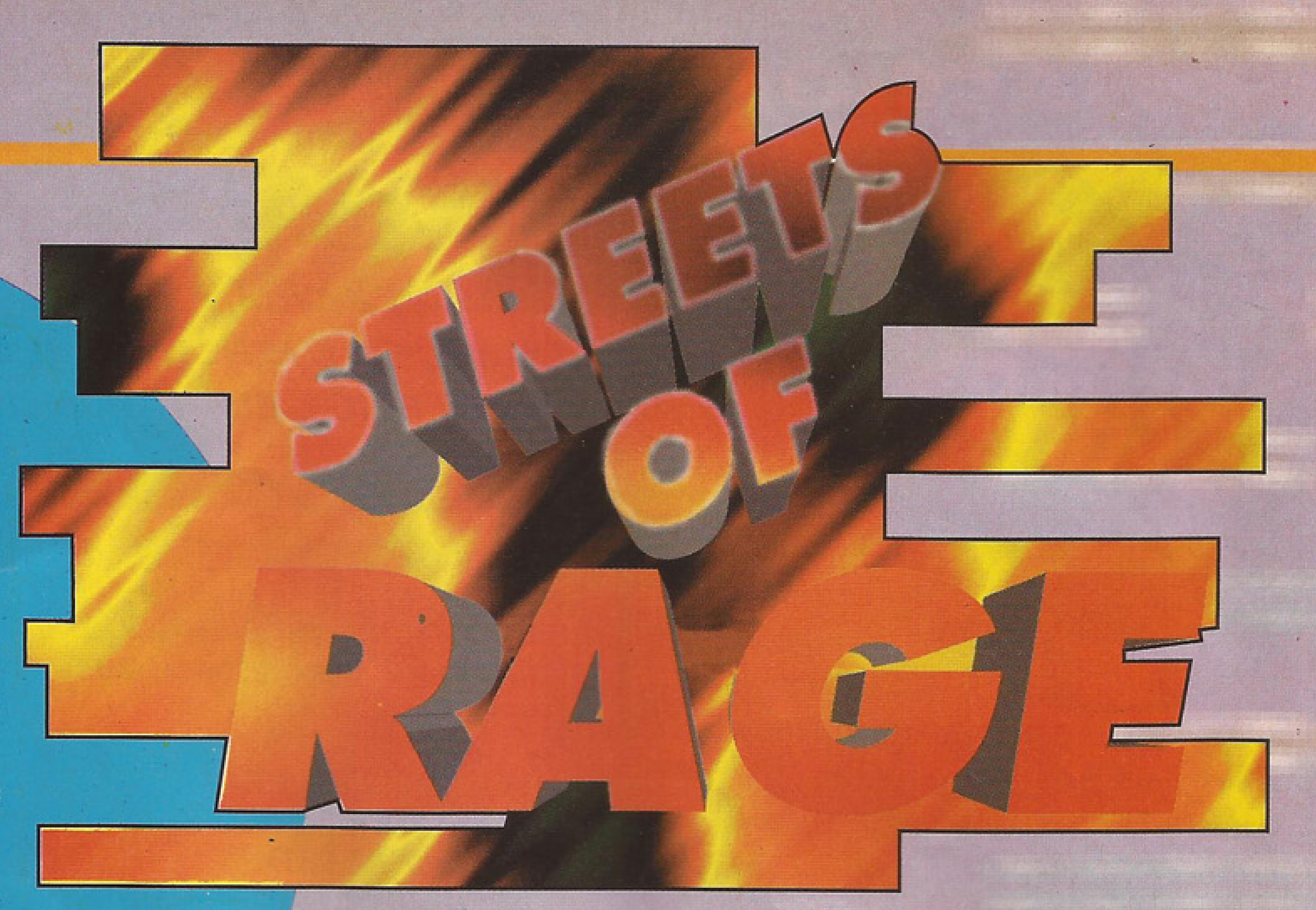


Al avistar soldados enemigos muy agrupados, tirá granadas y atacá con lanzallamas.

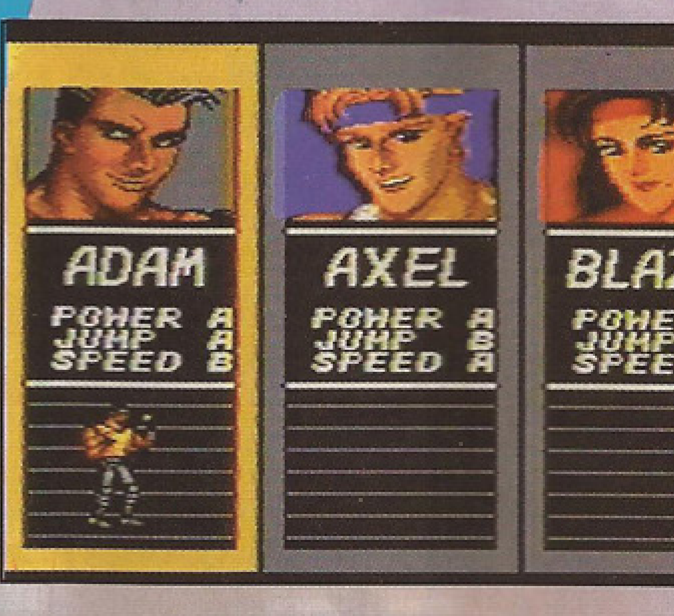


La sombra o la estrella encima de un soldado indican que está siendo comandado por vos. Atención.

EN LA OPCION "HEAD TO HEAD", 2 JUGADORES COMANDAN 2 EJERCITOS ENEMIGOS. EN EL MODO "SIDE BY SIDE", 2 PERSONAS COORDINAN LOS MOVIMIENTOS DEL MISMO EJERCITO CONTRA LA COMPUTADORA.



Golpes y más golpes en el Master System. Adam Hunter, Axel Stone y Blaze Fielding están en las calles para detener a los bandidos que tomaron la ciudad y sólo desean su destrucción. Tenés que enfrentar a todo tipo de punks para barrer de las calles los peligros de las pandillas. Una misión para uno de los tres bravos ex policías, Adam, Axel y Blaze. El estreno de Streets of Rage en el Master es bastante satisfactorio. Es una versión idéntica al excelente juego para Game Gear. Copia casi fiel del game original para Mega, presentado en 1989, este Streets of Rage no tiene la opción para dos jugadores. Es una lástima, pero no llega a ser un problemón. Al fin de cuentas, hay acción para dar y regalar en las ocho fases del juego.



ADAM ES EL MAS EQUILIBRADO DE LOS PERSONAJES Y AXEL ES MUY FUERTE. SI TE GUSTA LA RAPIDEZ, QUEDATE CON BLAZE.

PELEAS AL AMANECER

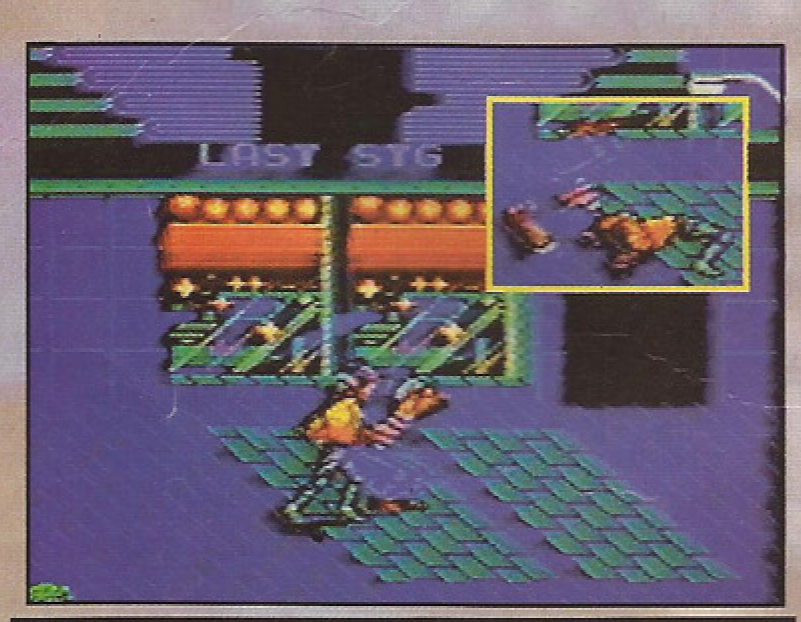
Si no conocés este game, andá sabiendo que su especialidad son las palizas. El truco es no dejar pasar a nadie. Y cuando la situación se pone fea, llamá a la policía para darte un help. Otra cosa: destruí cajones de madera, teléfonos públicos y cosas de ese tipo para encontrar ítems. Se puede conseguir energía, muchos puntos y hasta vidas extras. Si aparece delante tuyo un cuchillo, no te duermas: agarralo. Es un arma excelente contra los enemigos más perversos.

Los escenarios de las ocho fases son variados y lindos. De callejones oscuros hasta las aguas del mar, pasando por fábricas abandonadas y calles peligrosas, el aspecto visual no cansa. Elegí a Blaze por su rapidez, a Axel por su fuerza o a Adam si querés un tipo bien equilibrado. ¡Y reventá todo! Streets of Rage es el mejor game de peleas que se haya presentado para Master.

Fase 1

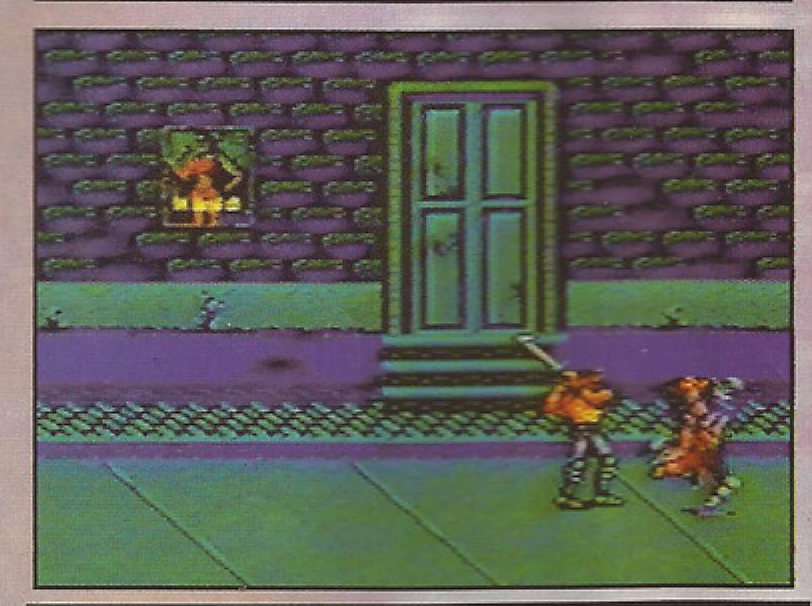


Pegate a estas domadoras de circo y acabá con la fiesta. Destruí una por vez.



Jefe: esquivá sus búmerangs y acertale de lado o por la espalda.

Fase 2



Usá el caño para aniquilar a este malabarista. O llegá cerca y golpealo.

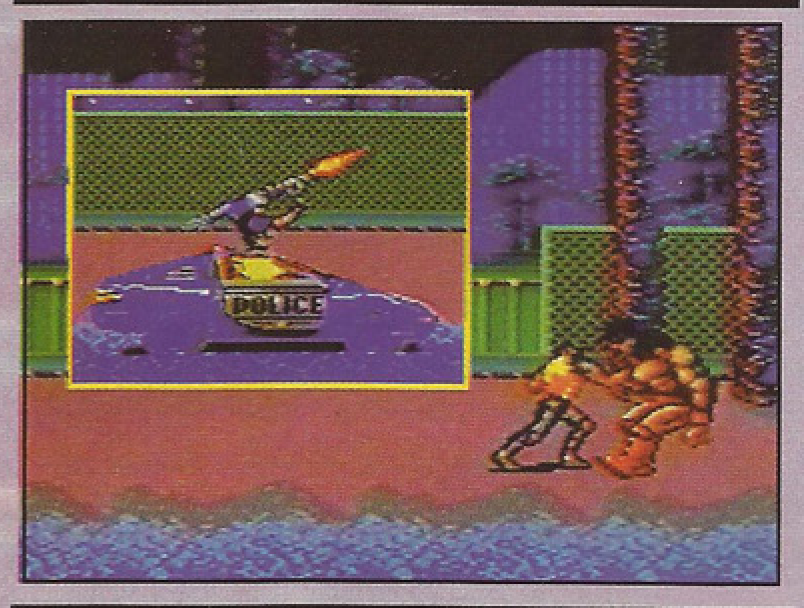


Este jefe es mañoso. Subí hacia lo alto de la pantalla, esperá hasta que dé un arañazo y acertale por la espalda.

Fase 3



Las aguas del mar no asustan mucho. Quedate al medio de la pantalla y destruí un enemigo por vez.

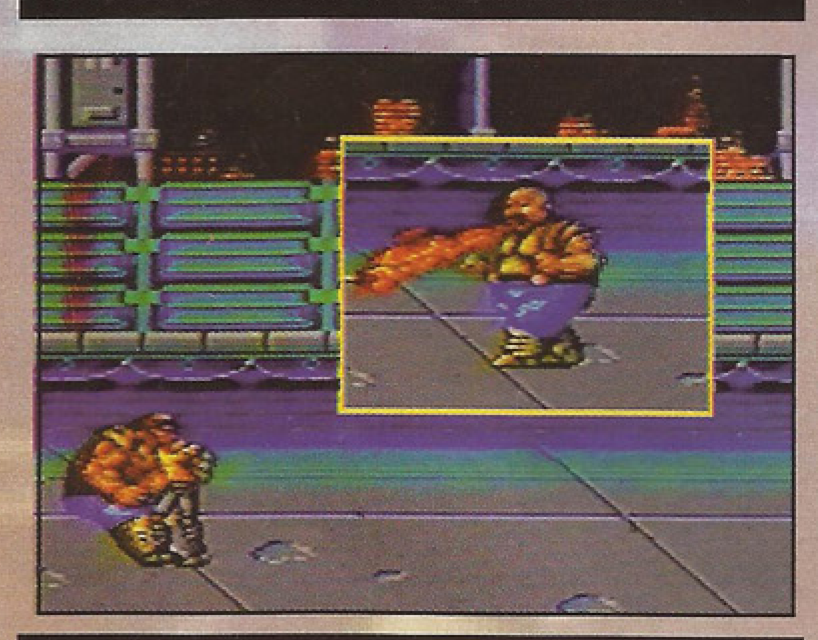


Este jefe es grandote y pesado. Cuidado con sus ataques. Llamá a la policía solamente en caso extremo.

Fase 4

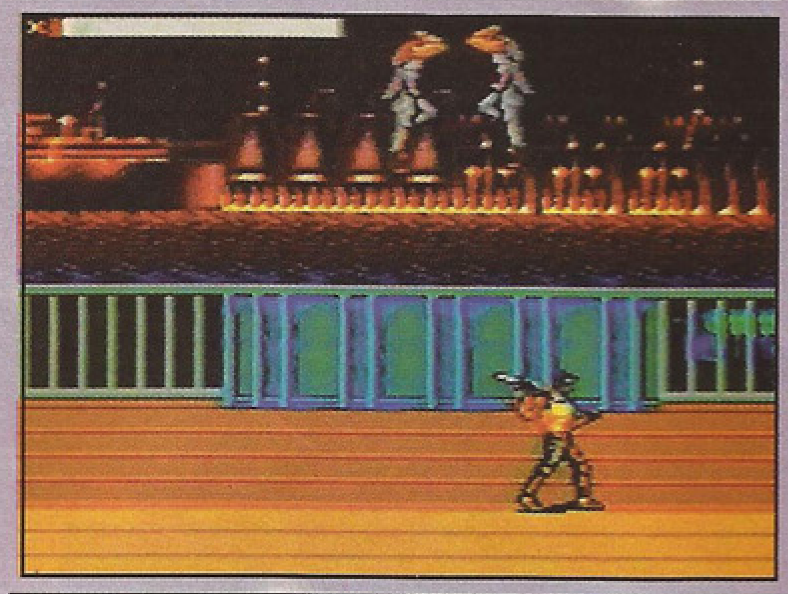


¿Viste el agujero? Librate de tus enemigos: lanzalos sin lástima bien en medio del mismo. Pero cuidado: es un arma de doble filo...

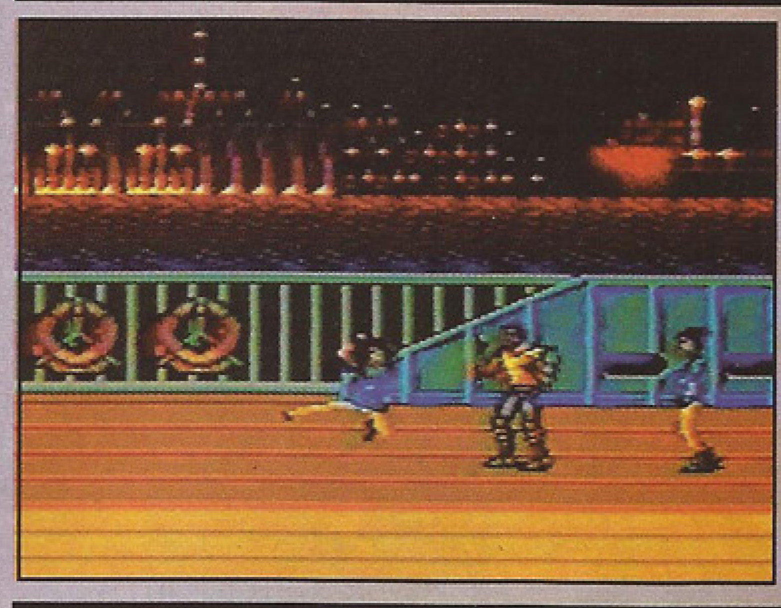


El jefe lanza fuego por la boca. Andá, siempre, esquivando sus llamaradas. Acorralalo en un ángulo y cubrilo de golpes.

Fase 5

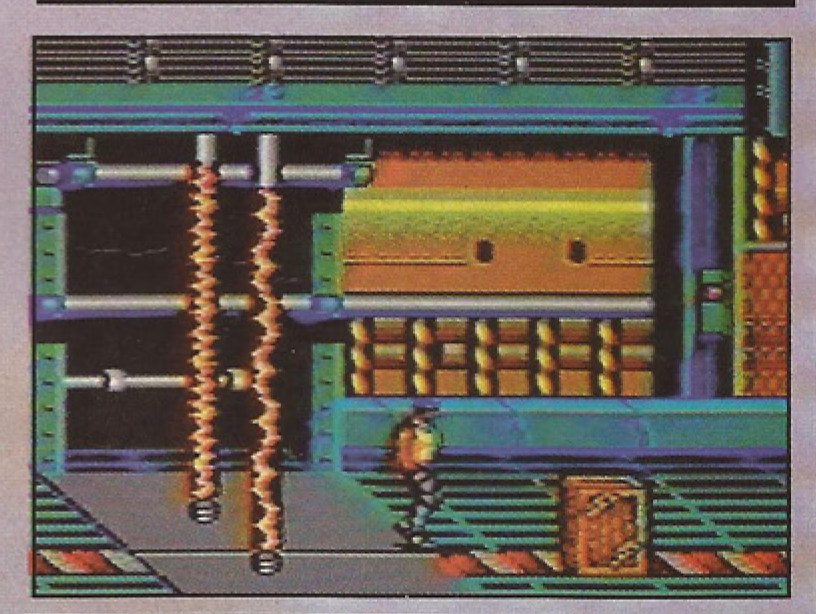


Estos dos enemigos vienen de las aguas medio sucias del río, pero no asustan.

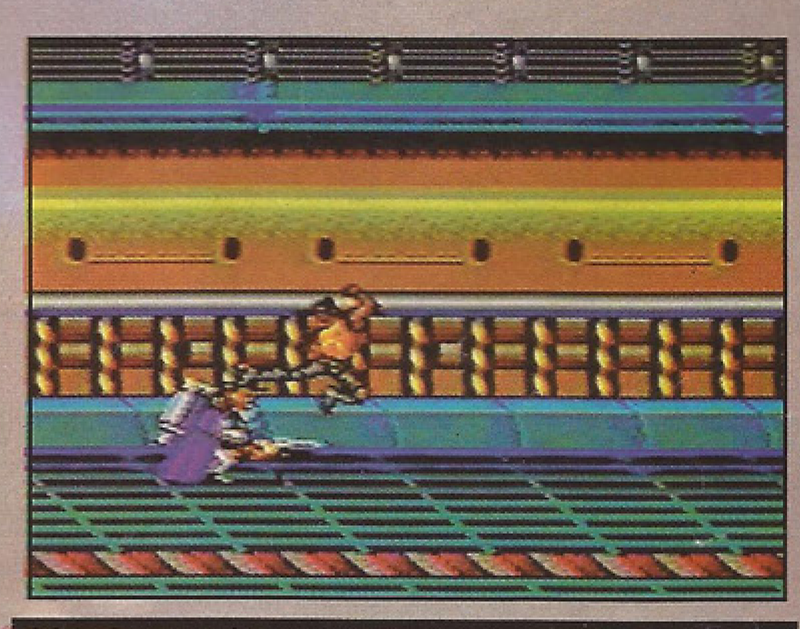


Jefe doble: reventá a puñetazos a estas dos minas y hacelas historia.

Fase 6

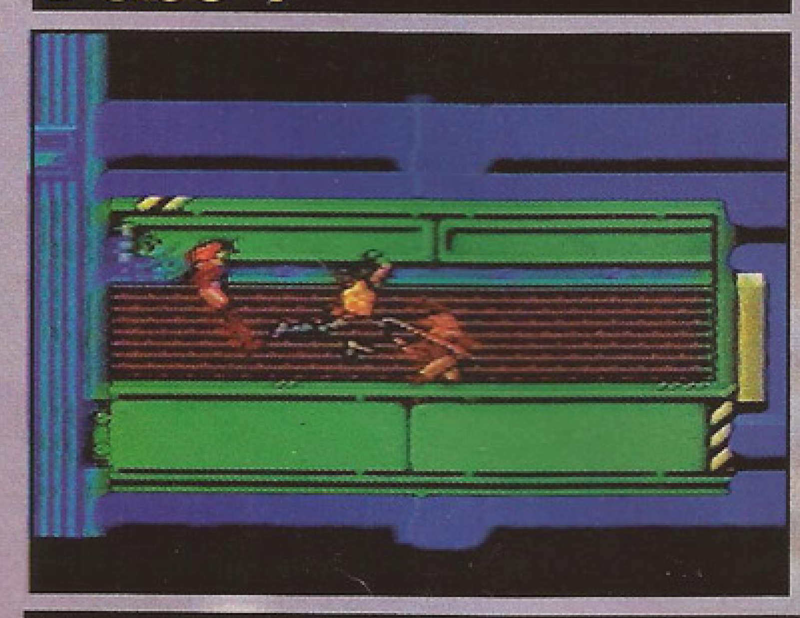


Está atento: los choques eléctricos quitan mucha energía.



Llegó y suelta misiles. Saltalos y andá para arriba con decisión.

Fase 7



Quedate en el ascensor esperando. Sólo entonces mandalos a todos para abajo.

Fase 8



Jefazo final: cuidado con su ametralladora. Pegá voladoras constantes y disfrutá el final del juego.

PROBA ESTOS GOLPES

Jugada de Adam: Direccional + botón 2, bien cerquita del tipo.

Rodillazo de Axel: salto + puñetazo con Direccional.

Patada 360° de Blaze: 1 varias veces

COMANDOS

1 - puñetazo

2 - patada

1 + 2 - voladora

Pausa + 1 - llama a la policía

STREETS OF RAGE / Sega

Acción · 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

SI NO LLAMAS A LA POLICIA DURANTE LAS FASES, GANAS MAS BONUS

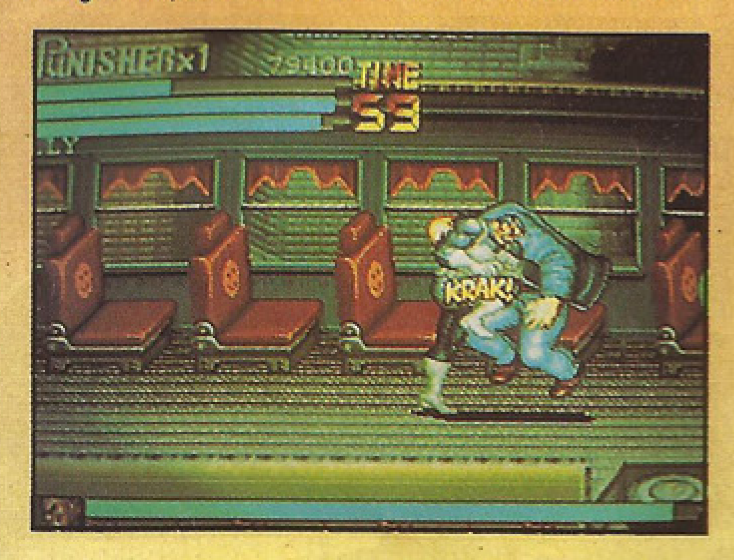
THE PUNISHER

UN VISTAZO GENERAL

Da un vistazo a las seis fases de este game. ¡Y atrevete, man!

FASE 1

Tenés que salir golpeando a los secuaces de King Pin que encuentres en el medio de la calle.



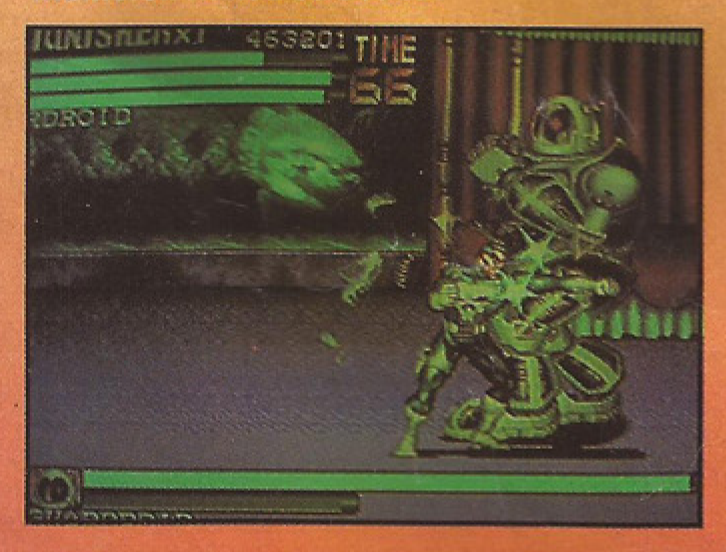
Jefe: el truco es quedarte bien cerca de él y golpearlo mucho.

FASE 2

Continuás dando un paseo en medio de la calle y después entrás en un caserón. Continuá bajando el brazo y tirando.



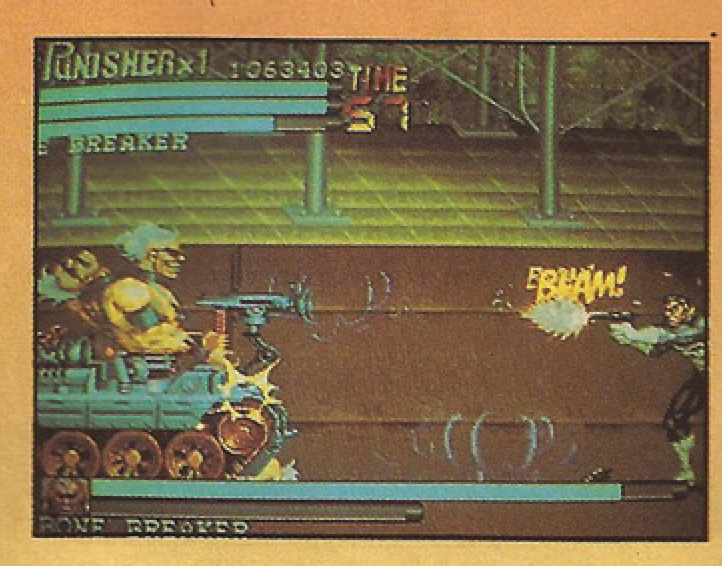
En cuanto aparece un tipo armado en la pantalla, Punisher empuña su arma y la munición nunca se acaba.



Jefe: para reventar a este robot, golpeálo en la pierna.

FASE 3

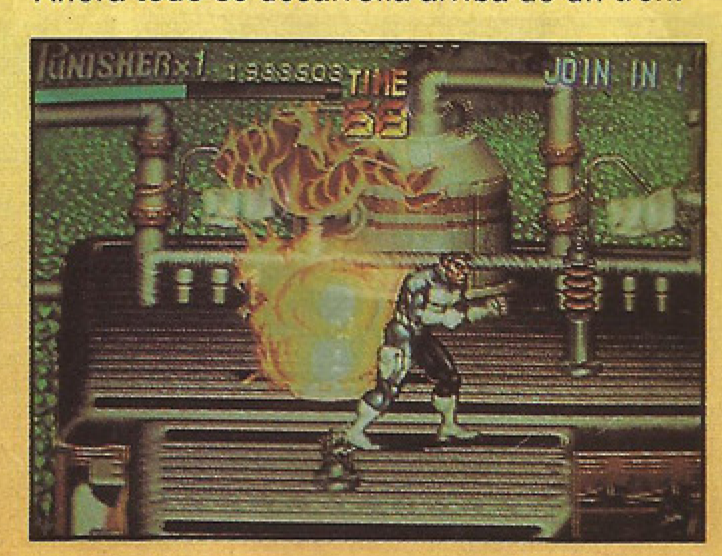
Ahora, estás dentro de una fábrica.



Jefe: comenzá tirando con la pistola de 9 mm y después dale golpes al tanque y a los secuaces de King Pin

FASE 4

Ahora todo se desarrolla arriba de un tren.



¿Viste los postes de electricidad? Acertales un puñetazo. Esperá que termine la explosión, o te volvés churrasco.



Jefe: este tipo transforma sus brazos en lanzamisiles. Esquivá y tirá contra todo lo que encuentres en la pantalla.

Atención a los puntos blancos que aparecen en el agua: son ítems que te están esperando.

FASE 5

Ahora Punisher está dando una vuelta por la red de cloacas de la ciudad. ¡Prestá atención!



Jefe: parecidísimo al de la segunda fase. Este suelta un rayo láser que barre toda la pantalla. Quedate lejos e intentá encontrar algunas armas tiradas por la pantalla.

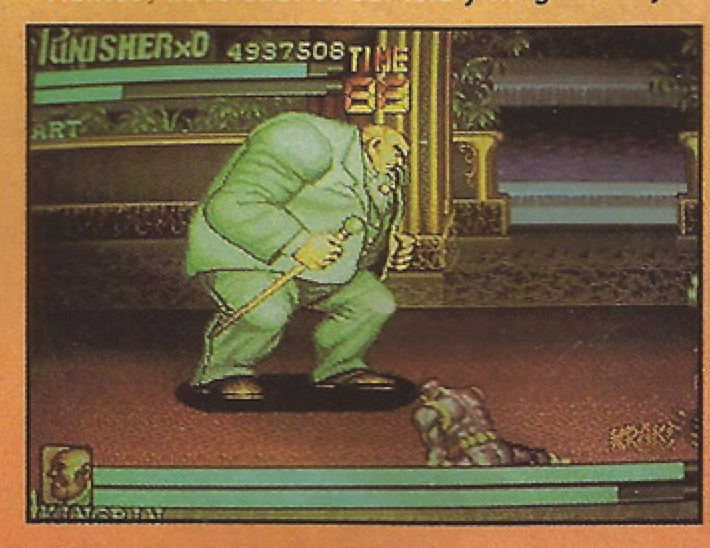


FASE 6

Es la última fase. Y vos estás en el edificio del malvado King Pin.



¡Cuidado! No derribes más de seis columnas de éstas. Si no, la séptima columna que revientes, hace caer el edificio y King Pin huye.



Jefe: llegó la hora de enfrentar al temido King Pin. Metele golpes al grandulón, pero si te ponés muy cerca te da un golpazo que te tira lejos.

COMENZAS EL JUEGO CON SOLO DOS VIDAS

THE PUNISHER/Capcom	
Acción	1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

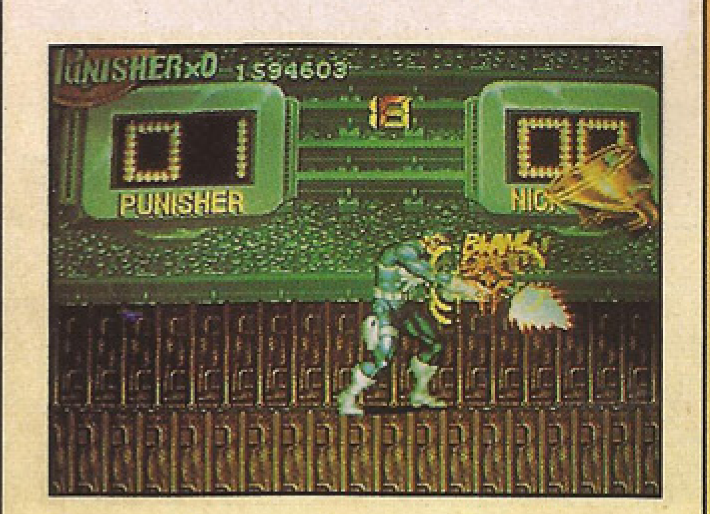
The Punisher, el game, es un Final Fight que utiliza armas. La historia del héroe es la misma que las historietas de Marvel. Frank Castle vio a su familia morir en manos de King Pin, el rey del crimen. Como el crimen no fue castigado, Punisher decidió hacer justicia por su cuenta. Y no tiene piedad. Frank no entiende mucho de artes marciales y no tiene superpoderes, pero domina las armas como nadie. Los gráficos de este juego son bastante bonitos y la historia va apareciendo en la pantalla a medida que jugás.

La jugabilidad está re-buena.

Punisher tiene que limpiar a los criminales de su ciudad. Para esto, tiene la ayuda de su enemigo, Nick Fury, que es otro personaje que podés utilizar. Capcom se lució otra vez...

FASE DE BONUS

Aparece aleatoriamente. Se pueden ganar unos puntos más o una vida extra, ¿quién sabe?



El negocio es sacar tu pistola y mandar plomo contra la mayor cantidad de barriles que puedas.

ITEMS

Todos los ítems son limitados, menos la pistola, principal arma de Punisher. Sólo la utiliza cuando hay algún enemigo armado en la pantalla. ¡Punisher detesta las peleas desiguales!

ITEMS DE ENERGIA	
Queso	repone la mitad de la energía
Pizza	repone toda la energía
Budín	repone un poco de energía

ARMAS

Ametralladora ★ Uzzi ★ Maza ★ Hacha ★ Lanza ★ Cuchillo ★ Búmerang ★ Bate de béisbol ★ Caño ★ Lanzallamas ★ Extinguidor de incendio ★ Granada

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

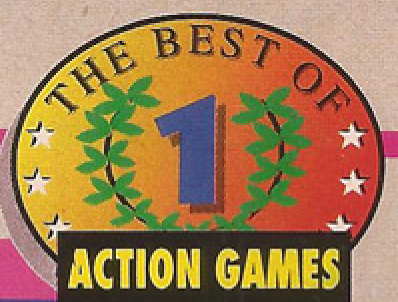
☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital







¿Te gustan las películas de George Lucas, las historietas y adorás los games inteligentes? Entonces, tenés todo para que te cope este segundo game de la serie Maniac Mansion: Day of the Tentacle.

El juego fue totalmente creado con aspecto de historieta, tiene excelentes músicas, voces digitalizadas y un desafío bestial. Te va a exigir mucho razonamiento, pero, al final, vas a llegar. Vale la pena verlo.



Este es un corredor de la mansión en el presente...



Fijate cómo era en el pasado. ¿Elegante, no?

Juego Ecológico

Day of the Tentacle es un game ecológico con una historia divertida: en una pequeña ciudad norteamericana, el Dr. Fred Edison, un científico sin escrúpulos, contamina el lugar donde viven dos seres-tentáculos: uno verde (Green Tentacle) y el otro violeta (Purple Tentacle). Un hermoso día, el tentáculo violeta decide beber algo que apareció en la basura y, ¡UAU! se vuelve muy malo y decide dominar la ciudad, ...¡y después el MUNDO!

Tres Héroes

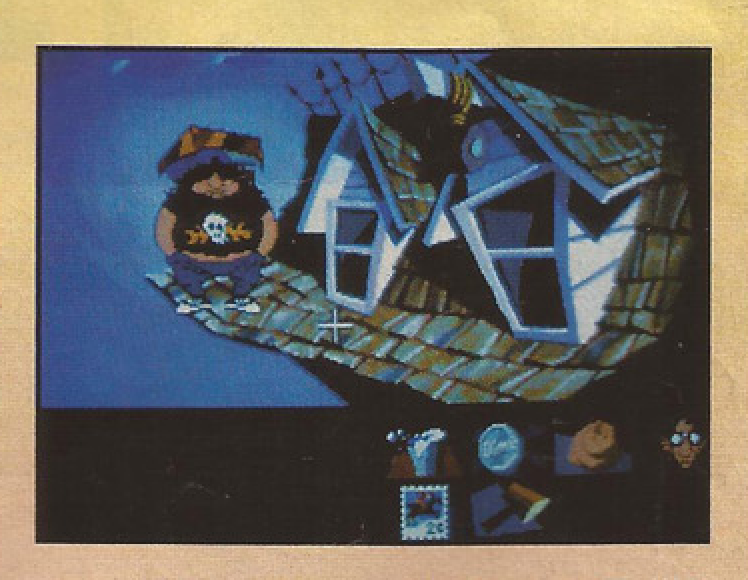
Tu aventura comienza cuando el Tentáculo Verde decide pedir ayuda. Busca a Bernard, un genio de las computadoras, que convoca a una pareja medio loca para que lo auxilie: el gordo Hoagie y la estudiante de medicina Laverne. Los tres juntos van a la mansión del Dr. Fred a salvar a los dos tentáculos, pero caen en una trampa y son puestos en una máquina del tiempo: Hoagie retrocede 200 años en el tiempo, Laverne viaja 200 años hacia el futuro, y el Dr. Fred se pierde en el propio presente. Los tres están en la mansión, en épocas diferentes. Tu primera misión es reunirlos nuevamente. Pero en cuanto lo hagas, vas a descubrir que Purple Tentacle se está volviendo muy famoso y respetado: después tendrás que dar cuenta de él.

Intentá de Todo

Day of the Tentacle exige que busques bastante y pruebes de todo un poco. Para que un personaje ayude al otro es necesario que cambien objetos entre sí, usando la máquina del tiempo. Para complicar las cosas, el game hace chistes con hechos reales muy conocidos para los norteamericanos pero casi ignorados aquí. Por ejemplo: para poder jugar con Laverne, hacé que Hoagie pinte de rojo el árbol delante de la mansión y le pida a George Washington una demostración de cómo se corta un árbol. En la vida real, George Washington un día derribó un cerezo. ¿Entendiste?

EN ESTE GAME, TODO LO QUE VOS HACES EN EL PASADO O EN EL PRESENTE CAMBIA EL FUTURO. ¿OK?

EN EL PASADO



Para hacer a Thomas Jeferson, George Washington y el asesor salir de la casa, tapá la chimenea con una frazada, como lo hace Hoagie.



Hoagie tiene que lavar esta carroza para hacer llover y que caiga un rayo en el tonel que Benjamin Franklin está empinando.

EN EL PRESENTE



Hacé que Hoagie tome una carta en la caja de correo de la casa (en el pasado) y ponela en la máquina del tiempo. Bernard la tomará (en el presente).



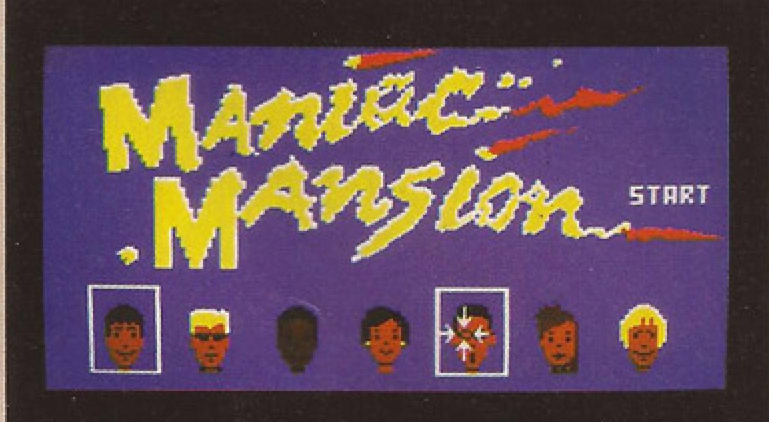
Bernard tiene que estornudar tinta (disappering ink), en el álbum de estampillas, para poder agarrarlo.



Bernard tiene que abrir la reja del piso de la sala de la estufa para agarrar esa dentadura. Hoagie le dará la dentadura a G. Washington.



Antes de conectar el sonido, Bernard tiene que tirar la caja acústica al piso, como en la foto.



NO, NO RESPONDAS TODAVIA, PORQUE AL COMPRAR EL SEGUNDO EPISODIO VOS GANAS EL PRIMERO ENTERAMENTE GRATIS.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 286, Winchester con 15 Mega libres, 4 Mega de memoria RAM, Monitor VGA y Mouse. Compatible con las placas de sonido Adlib y SoundBlaster.

PC



Sierra no pierde tiempo y presenta otra aventura que quita el aliento. Después de los cuatro episodios de Space Quest, le llegó el turno a este The Next Mutation. El nombre es una sátira evidente de la conocida Star Trek y su The Next Generation. Al fin de cuentas, los games Space Quest se hicieron famosos no sólo por ser buenos, sino, también, por ser un gaste de clásicos de ficción científica. Escuchá la música del comienzo, muy parecida a Star Trek, y empezá a disfrutar de su buen humor.

Roger Wilco es la estrella del game. Basurero, simple y medio papafrita, es la síntesis del "tonto de la película". En este quinto episodio, Wilco ingresa a la escuela de cadetes. El chiste es que entra una rata en la computadora y provoca un tilt que reprueba a todos, menos al querido Wilco, que es ascendido a capitán.

Al recibir las honras de práctica, conoce a la embajadora de un planeta distante. La muchachita reclama que hay mucha basura espacial allá. Wilco es designado para la importantísima misión. Los problemas no serán pocos. Al salir de la estación central, surge una androide que quiere matarlo. Tu misión es escapar de la asesina, descubrir una conspiración que involucra a uno de los tipos de la Confederación de los Cadetes, limpiar la zona y conquistar el corazón de la bella embajadora.

Point and click

El game utiliza el sistema de point-and-click. Sólo que en vez de verbos, hay íconos para cada acción. La novedad es un ícono que sirve para dar órdenes dentro de tu nave. Para accionar el inventario, tenés que clicar la valija en la parte superior de la pantalla. Y, enseguida, clicar el objeto seleccionado. Hecho esto, aparecerá en la pantalla un ícono del objeto. ¿Fácil, no?

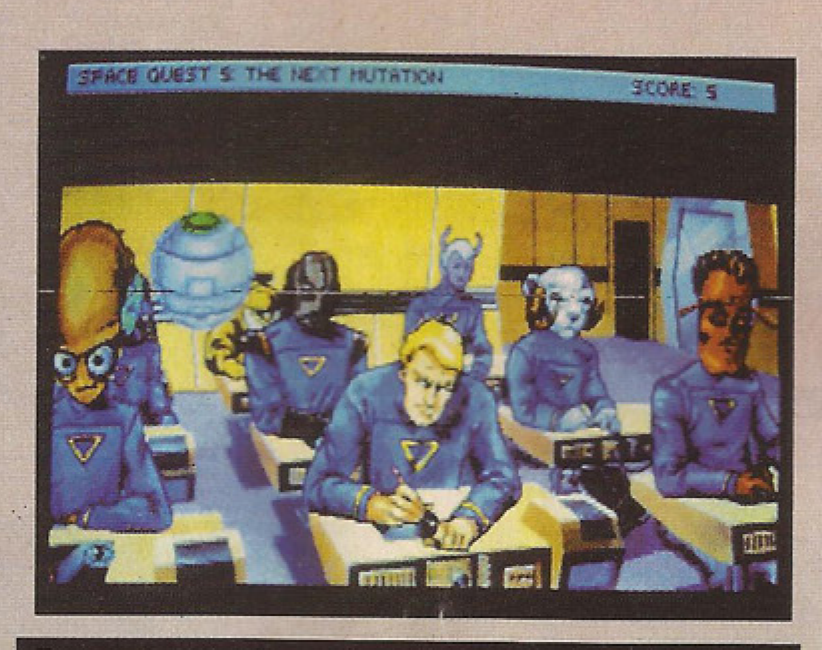
Las tareas del game son simples, pero, a veces, parecen poco lógicas. Un error grave y morís. Entonces, salvá el game a cada tarea ejecutada. Otra manía de Sierra es el juego dentro del juego: hay una Batalla Naval espacial en medio de la historia.

Los gráficos siguen la tradición de los Space Quest anteriores. Los escenarios parecen dibujados a mano. El resultado es impecable. La música es una atracción aparte y está en sintonía fina con los acontecimientos del game. Parece cine. The Next Mutation es un platazo para los que gustan de las aventuras lindas, graciosas y medio locas.

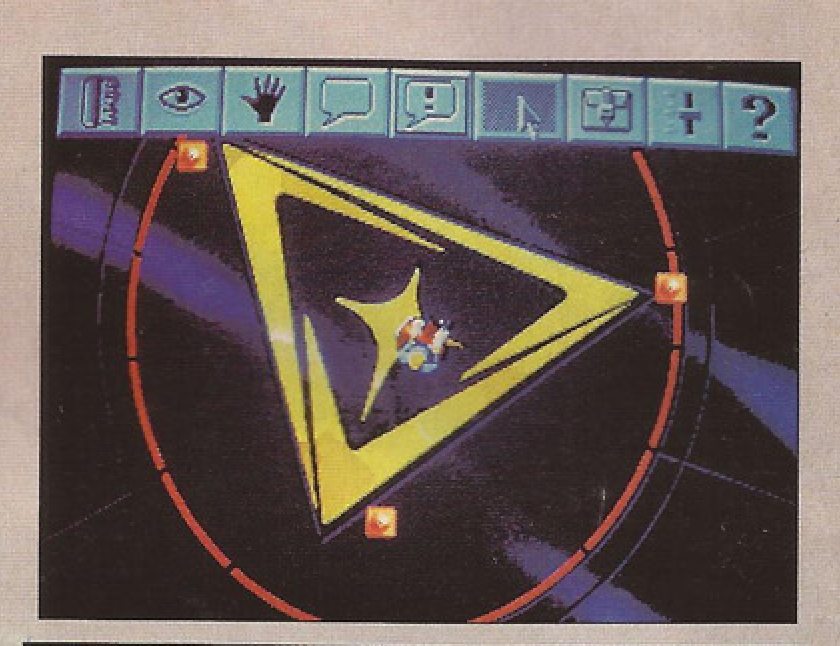


CONFIGURACION MINIMA

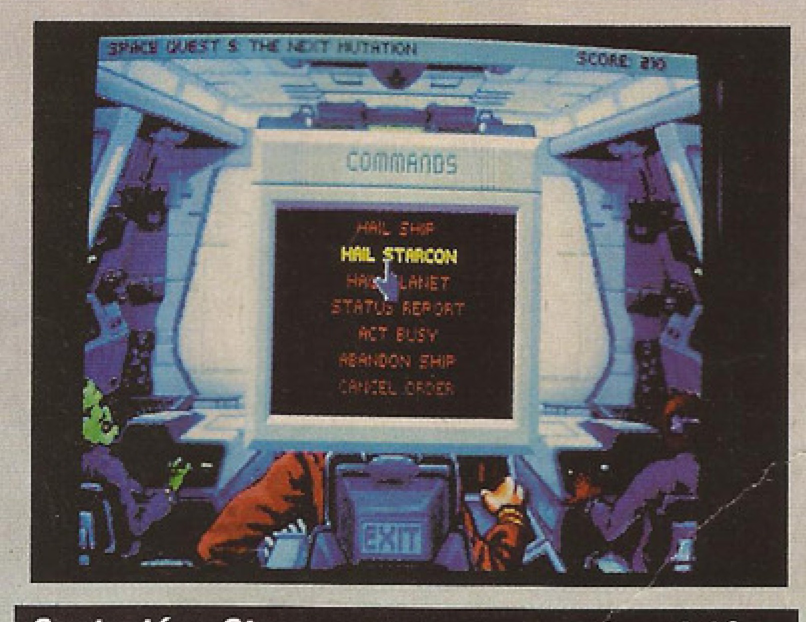
AT 286 con clock de 16 MHz, 9 Mega libres en el Winchester y monitor EGA de 16 colores. Acepta AdLib, SoundBlaster y Roland.



Roger no estaba esperando la prueba sorpresa. Aprovechá cuando el robot no esté vigilando.



Colocá los conos de seguridad antes comenzar a limpiar el piso.



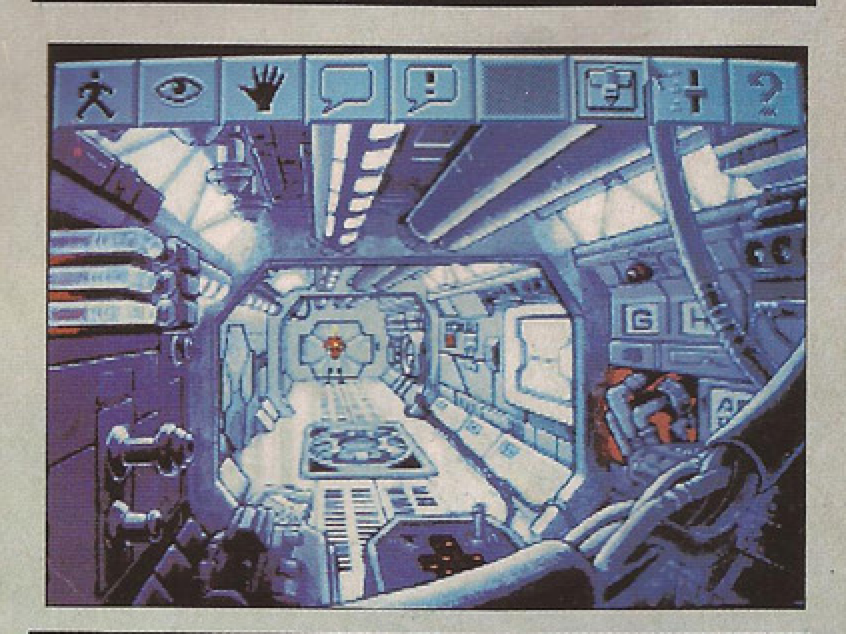
Contactá a Starcom para conocer tu misión y saber cuáles sistemas tenés que visitar.



Sierra siempre coloca juegos dentro de los juegos. Aquí, tenés una "batalla naval" medio loca.



Algunas cosas son mortales. Ni intentes sentarte en el cockpit de la nave de la androide. Buscá otro medio.



En la parte trasera de tu nave vas a encontrar una caja de herramientas. Tomá todas las que necesites.

VOS HACES ACTION GAMES

NO TE QUEDES AFUERA DE CARTELERA DE ACTION Y *Cartas Gamemaníacas*

Pará





CARTELERA DE ACTION

Mandá un dibujo, foto o lo que se te cante el cubo. Total, estamos de fiesta. No te reprimas.

Cartas Gamemaníacas

Mandá tus dudas o respondé los desafíos Gamemaníacos

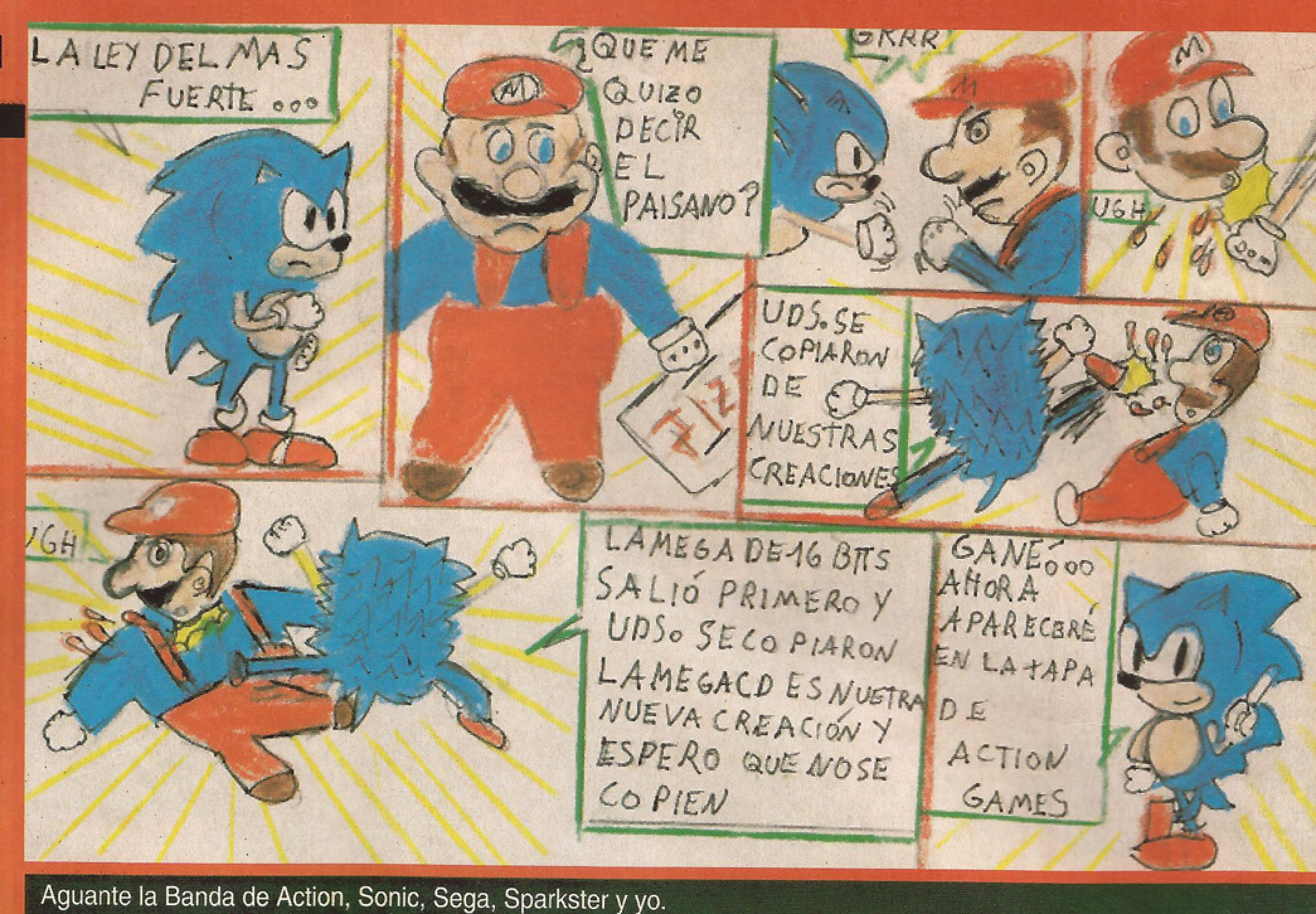
Escribinos a:
Action Games
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

No te olvides de aclarar en el sobre la sección a la cual escribís:
Cartas Gamemaníacas
CARTELERA DE ACTION

La Banda Gamemaníaca

CARTELERA

HISTORIETAS



Aguante la Banda de Action, Sonic, Sega, Sparkster y yo.

Daniel Landin - Capital

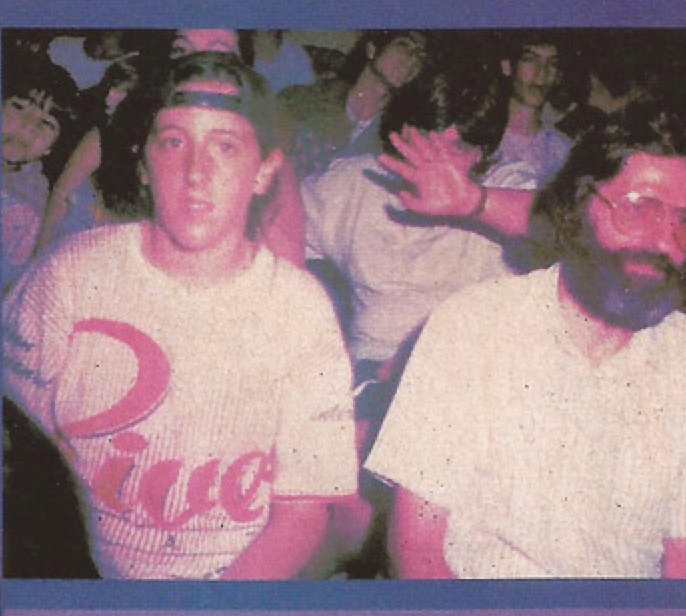
Esto es sólo el principio. Todos los lectores que quieran otra historia sólo tienen que pedirlas en sus cartas, aclarando el personaje.

Gastón J. Acosta - San Vicente, Buenos Aires

CARAS
CARTELERA

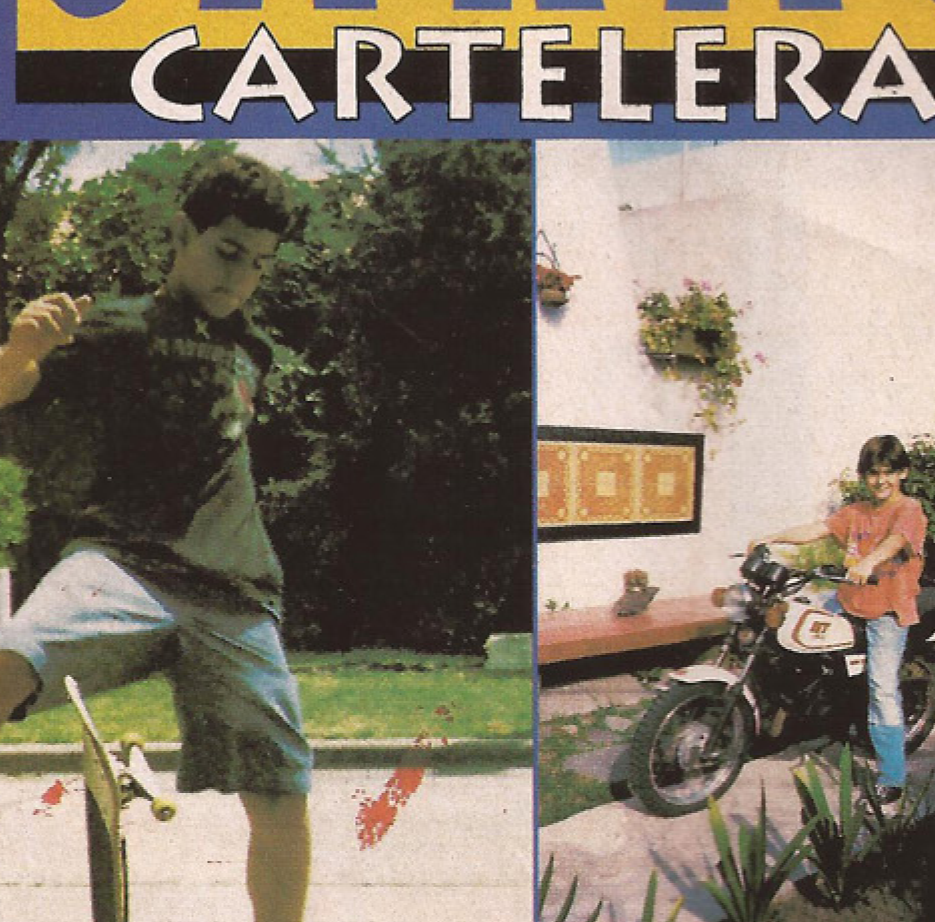


Que los cumplas feliz Diego Tolosa!!
Diego y Patricio Tolosa (remera amarilla y roja respectivamente), San Justo - Santa Fe



Alejandro y su padre en el circo
Alejandro Nicolás Viale, Ciudadela - Bs. As.

Mi amigo Gonzalo estuvo dormido casi todo el viaje de egresados
Gonzalo, Palomar- Bs. As.



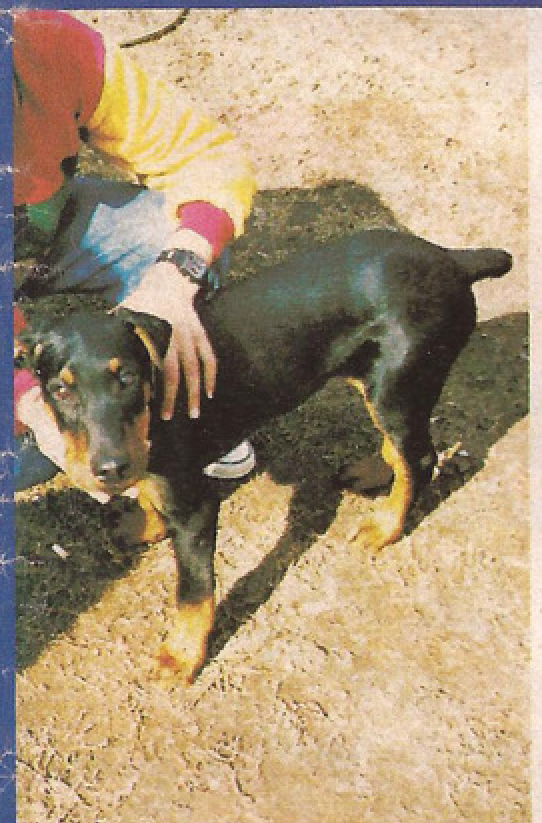
Este soy yo haciendo un oli street
Santiago López Galanes, Quilmes - Bs. As.



Iba a mandar el boletín pero con tantos unos se aburrirían
Federico J. Bach, Burzaco - Bs. As.



Mis amigos: Ramiro, Mauro, Marcos, Gastón
Abel Yardín, Escobar - Bs. As.

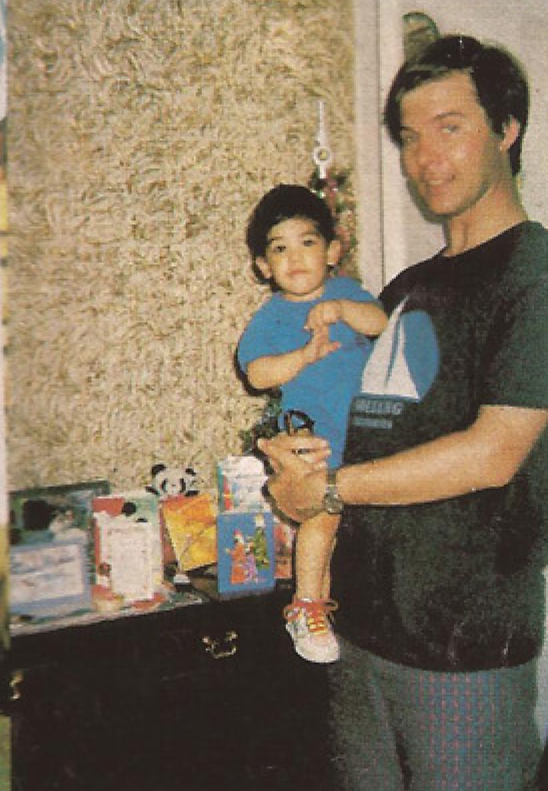


Mi perro Titán cuando era bebé
Matías N. Plano, Venado Tuerto - Sta. Fe

El abuelo Gamemaniaco
Tomás Varela, Bella Vista - Bs. As.



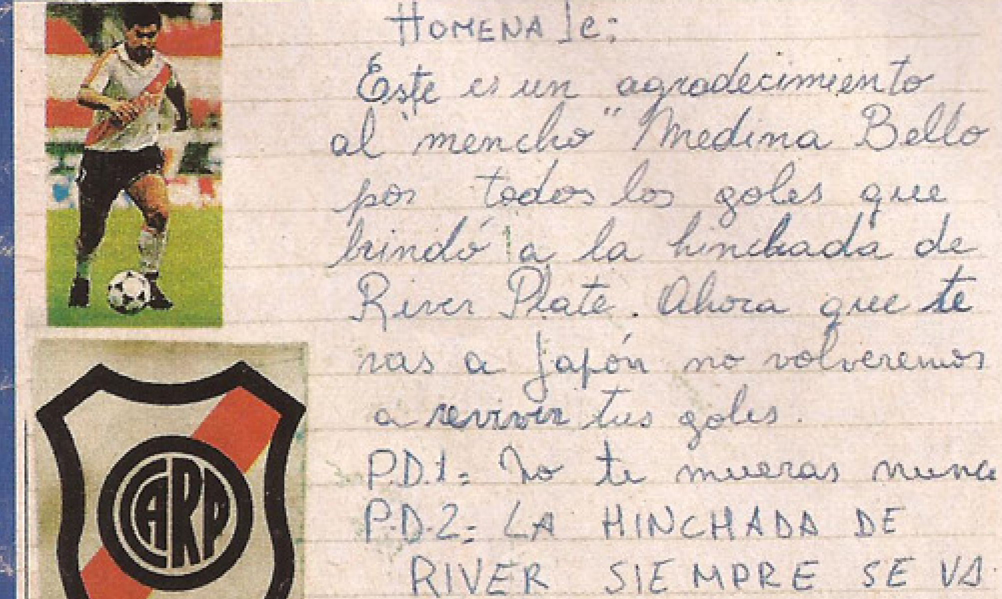
Me creía Bart Simpson (tenía 27 años, ahora tengo 29)
Eduardo Morales, Ituzaingó - Corrientes



Una foto con mi padrino (tengo 2 años)
Lucas Alfandari, Avellaneda - Bs. As.



A mi papá, cuando juega, nadie lo puede despegar.
Matías y Federico Utrera, Olavarría - Bs. As.



HOMENAJE:
Este es un agradecimiento al "mencho" Medina Bello por todos los goles que brindó a la hinchada de River Plate. Ahora que te vas a Japón no volveremos a revivir tus goles.
P.D.1: No te mueras nunca
P.D.2: LA HINCHADA DE RIVER SIEMPRE SE VA A ACORDAR DE VOS.
DE PARTE DE ANDRÉS Y TODA LA HINCHADA DE RIVER
AGUANTE RIVER

Andrés Giorno, Villa Bosch - Bs. As.

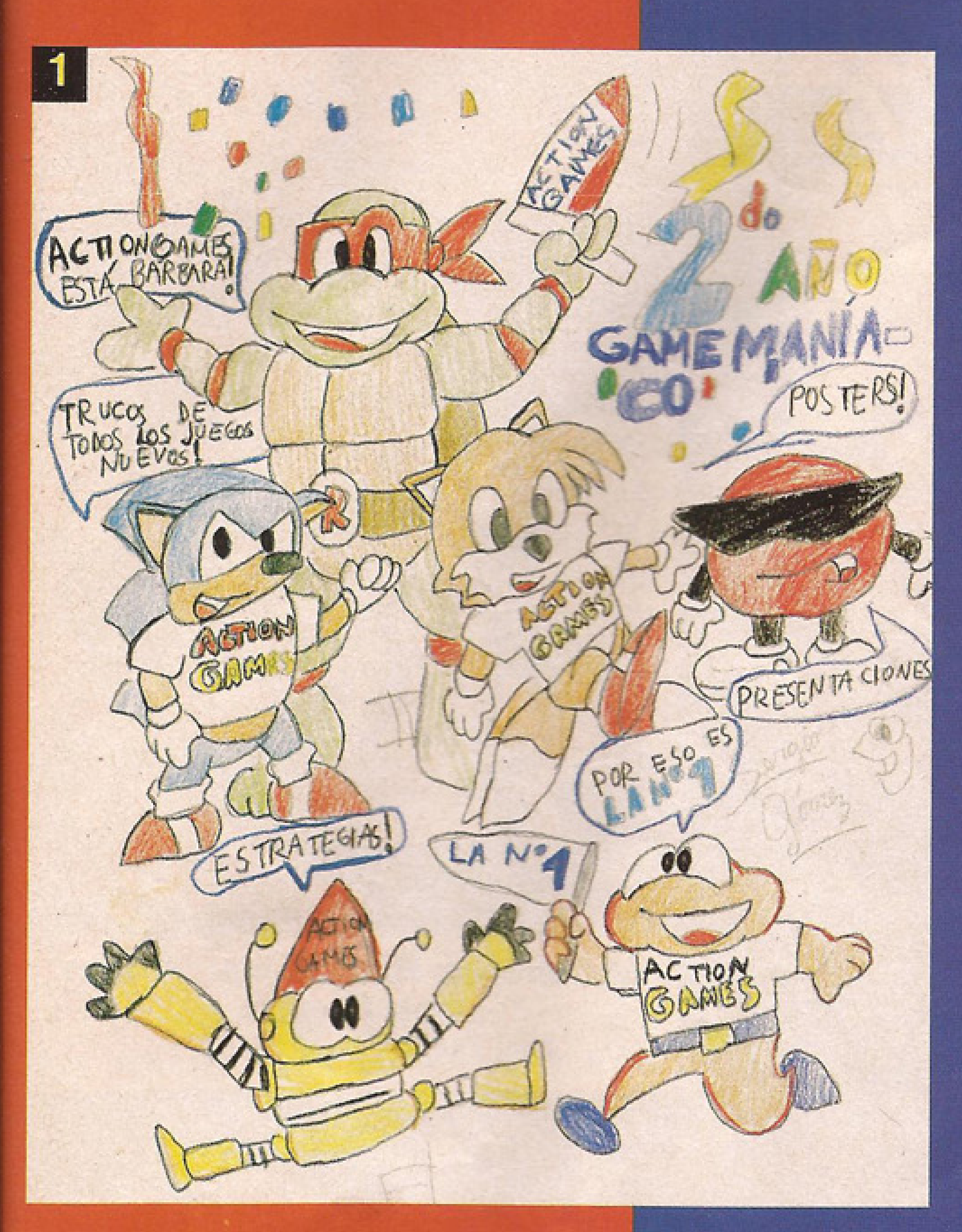
CARTELERA DE ACTION

Mandá fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia, de tu casa, del baño o del gallinero, etc; versitos de cancha, dibujos, poemas, parte de amonestaciones, boletines, historietas, cartas de amor y todo lo que se te ocurra. No te reprimas.

Mandalo a:
Cartelera de Action
Azcuénaga 24, 2ºpiso, of. 4
(1029) Buenos Aires

CARTELERA

1



2



A SACARLE PUNTA A LOS LAPICES Y A DIBUJAR. TE ESPERAMOS

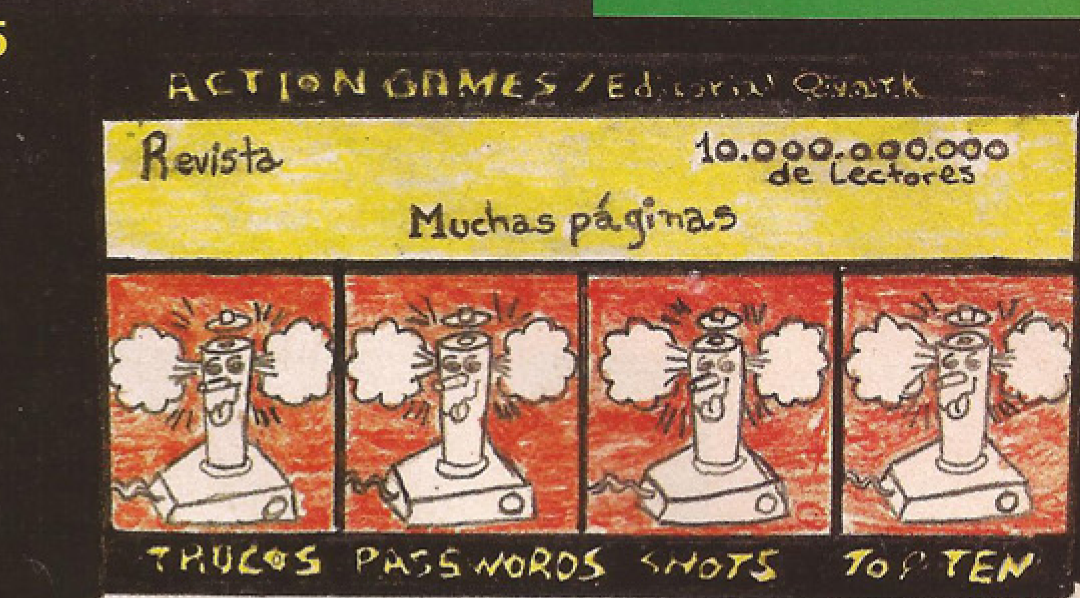
3

LA SELECCION PARA U.S.A 94
ACTION GAMES
D.T BARTSILE
ARGENTINA Y ACTION GAMES
SCORPIÓN GERI
GOROCHEA
RYUDONDO
NO SE MUERA ¡NUNCA!
LUIGIMOT
MARIO CACHO BROS
ACTION GAMES
SONICDONA
EL COLORADO COD
BUBSYSTUTA
BALBUSTER
PERICO

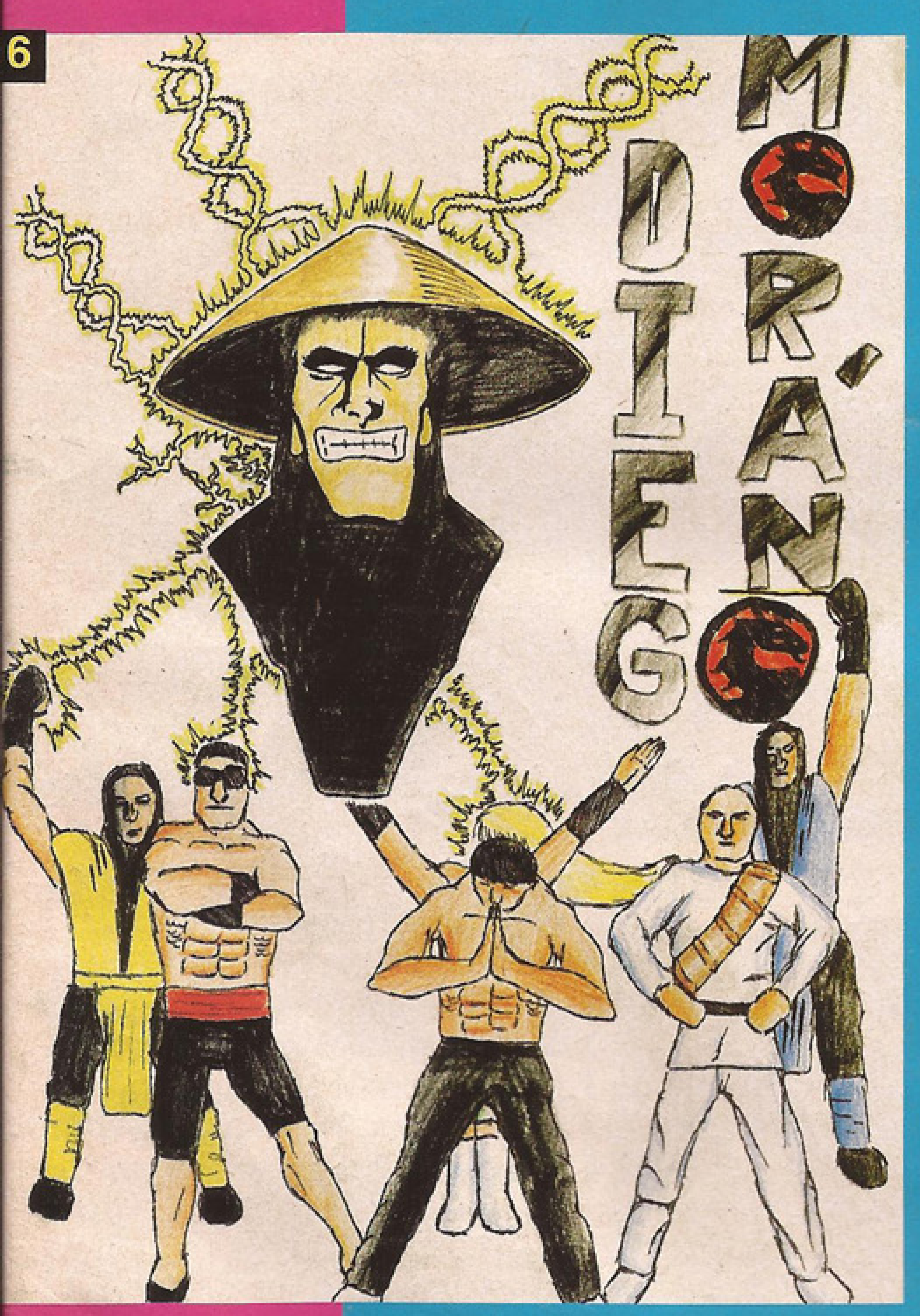
4



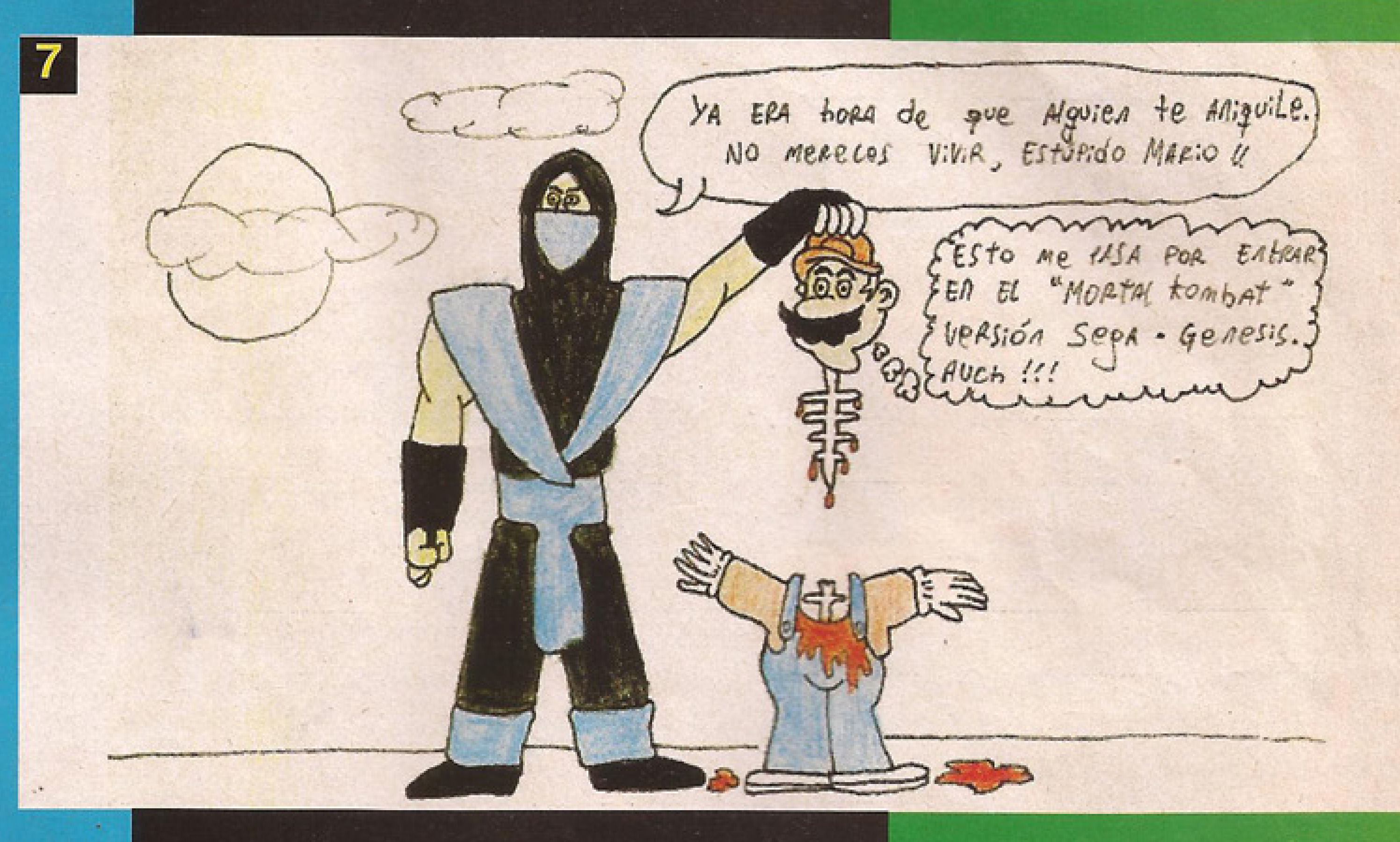
5



6



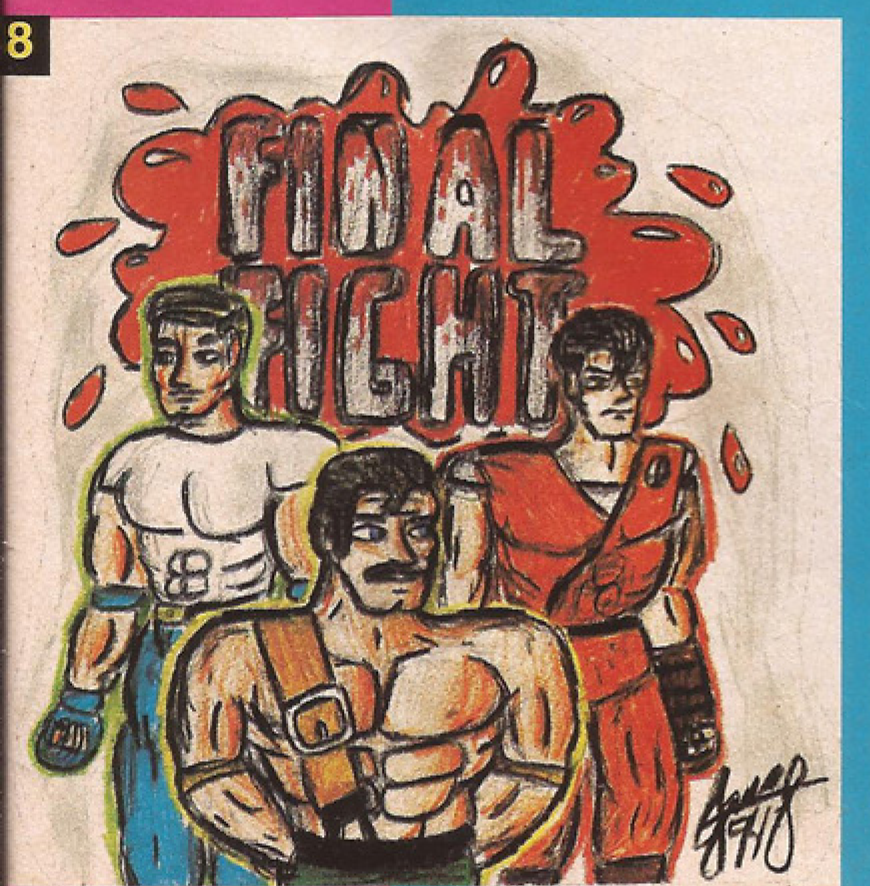
7



HOY EXPONEMOS LAS OBRAS DE:

1)Sergio y Diego Gómez, Comodoro Rivadavia, Chubut - 2) José A. Culzoni, San A. de Giles, Bs. As. - 3) Carlos E. Aldrey, Paso del Rey, Bs. As. - 4) Tamara Benavente, de no sabemos dónde - 5) Juan Duchowney, 9 de Julio, Bs. As. - 6) Diego J. Morán, Lomas del Mirador, Bs. As. - 7) Diego Almeyra, Capital - 8) Juan M. García, Quilmes, Bs. As. 9) Adrián Kidd, Monte Grande, Bs. As. - 10) José A. Pérez Mendez, Martínez, Bs. As.

8

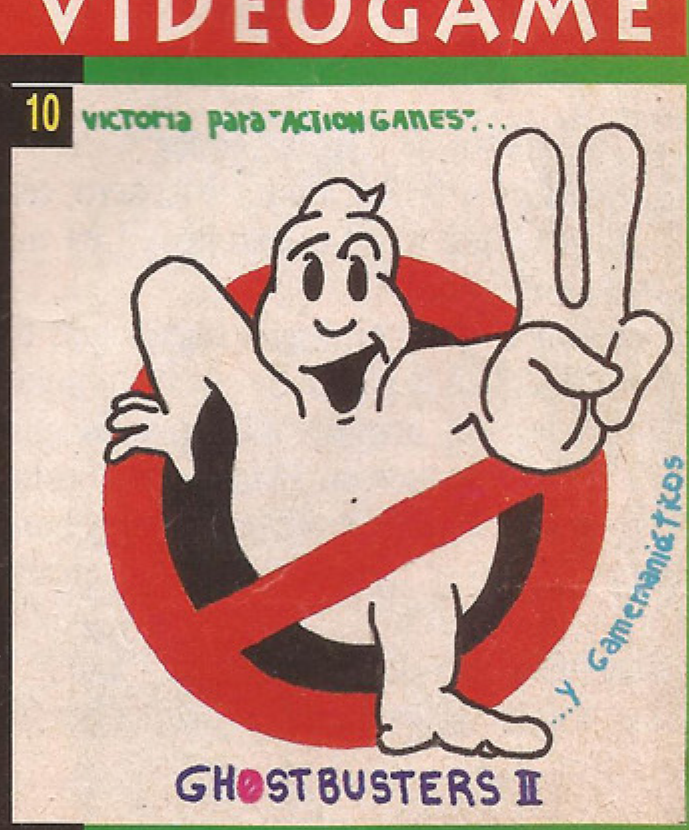


LOS ARTISTAS DEL VIDEOGAME

9



10



Cartas Ga



Action Games:
Como gamemaníaco vicioso de Sega les mando el truco del año para Mortal Kombat, que deja al truco de sangre tan chiquito como el Game Boy. Les pido 2 cosas:
Hablen de M. K. (CD Rom), Ecco (CD Rom) y Mega Man (MD).
Mortal Kombat
Genesis acclaim
El Dullard Code
En las pantallas de game Start y de Options, dale entrada al código Dullard, que consiste en abajo, arriba, izquierda, derecha, abajo.
Este es el mejor código encontrado para el Genesis, versión de Mortal Kombat. Esperá que aparezca la pantalla de título y apretá Start.
En la pantalla donde puedas elegir Game Start u Options, hacé este código con el joystick 1: abajo, arriba, izquierda, izquierda, derecha, abajo.
La tercera opción aparecerá en la pantalla que dice "Cheat Enabled". Elegí esta nueva opción y apretá Start.
Vas a ver un nuevo menú que te permitirá toneladas de nuevas opciones. Probalas.
Aquí va la lista de las banderas y sus significados:
Bandera 0: un golpe puede matar al 2° jugador (flag).
Bandera 1: un golpe puede matar al 1° jugador.
Bandera 2: (shadow) se mueve a través de la luna sobre el foso del escenario).
Bandera 3: Hace flotar una cabeza en el fondo del foso del escenario).
Bandera 4: Reptil te da pistas antes de cada combate.
Bandera 5: Continues ilimitados.
Bandera 6: La computadora hace su fatalidad cuando gana.
Bandera 7: Mantiene el mismo fondo (en tono) en todos los combates.
Figuras
1. Hace el Dullard Code (Código Dullard) en esta pantalla para lograr el Cheat Menu.
2. Diferentes combinaciones de banderas producen resultados distintos.

Israel Rog
Capital Federal

Amigos de Action Games:
Somos José y María Laura Pascuero, tenemos un Family Game y 18 cartuchos. Les mandamos algunas ayuditas:
Simpson I: para pintar el cartel que dice "Wet Point" entrá en la puerta de abajo, comprá una llave de tuercas, salí, acercate a la toma de agua y abrila con la llave de tuercas. Para pintar el primer pájaro subí en la vidriera y tirale una "cherry bomb".
Super Mario 3: después del lago en el Koopa's Castle, metete en el 2° corredor y bajá hasta que encuentres una puerta. Metete. Cuando llegues a Koopa avanzá solamente hasta el tercer ladrillo rojo; volvé y volá hasta arriba y avanzá por la izquierda atravesando el muro. Cuando llegues a Koopa otra vez no lanzará fuego y lo podrás vencer fácilmente.
Mickey Mouse: después de la catarata del Stage 1, tirate en el tercer precipicio sin miedo y entrarás gran cantidad de vidas extras.
Super Contra: cuando aparezca el título apretá Start y A juntos y aparecerá una "Sound Test".
Pido ayuda para pasar Simpsons 1 en la parte prehistórica del museo.
Nos despedimos deseándoles mucho éxito y muy buena suerte porque... "Action Games is the best of the bests"

José R. Pascuero (9)
María Laura Pascuero (13)
Jujuy

Queridos amigos de Action Games:
Quería decirles que soy fiel seguidor de la revista, quiero felicitarlos por esta joya de publicación.
Los videojuegos me empezaron a gustar cuando, una noche del mes de agosto de 1992, sentí un toc-toc en mi puerta; era mi viejo con un Family y el Cartucho de las Tortugas Ninjas I. Ahora tengo 17 cartuchos de Family, entre otros tengo: Battletoads, T2, Street Fighter II, Flintstones y otros.
¡Ah!, me olvidaba decirles que la idea de Luciano M. Didyk me parece fabulosa.
Los saludo atte.
Sebastián E. Pereyra
P.D.: Me pareció sensacional, fascinante, espectacular. El material de Mortal Kombat.
P.D.: No le mando respuestas de los Games porque soy medio tosco.
P.D.: Díganme cómo pasar la fase de hielo en el juego Battletoads.

Sebastián E. Pereyra
Azul - Bs. As.

Amigos de Action Games:
Me llamo Mariano Selis y compro su revista todos los meses. De todas las revistas que compro (OK Consolas, Super Consolas, etc.) esta es la más completa.
Le quiero decir a Diego Luis Caridad que yo ya he jugado al Street of Rage 2 y, aunque tenga gráficos, sonido y movimientos muy buenos, le falta ese toque que hace que sea un juego para toda la vida. Les cuento que tengo un Super Nintendo, Game Boy y Family.
Respecto a lo de "Hijos nuestros" le quiero contar que va a pasar lo que pasó con el Megadrive. El Megadrive salió antes y Súper Nintendo salió después con un mejor hardware. El Mega CD salió ahora y el Super CD saldrá después pero mejor.
Sobre tu duda de las características óptimas, te diré que aunque no tengan todo óptimo, son juegos de Nintendo y deben tener el sello.
Sobre tu última pregunta, la respuesta es muy sencilla: la Megadrive no se merece más espacio.
Les mando unos cuantos trucos.

Dick tracy

Face	1	207 119 060
"	2	164 003 201
"	3	036 224 136
"	4	007 215 047

Dirty Harry

Face	1	MISTY
"	2	BIRD

VIDAS INFINITAS CLYDE

FRANKESTEIN

Face	2	PXBRTNCKWHBC
"	3	FXBWTZCBWNPR
"	4	FHBJTHCMWTWB

Me despido de todos.
PD: ¡Viva Nintendo!
PD2: Que se muera Sega
PD3: ...
PD4: Chau

Mariano Selis
Tucumán

Hola, como les va. Espero que bien.
Soy Gerardo y vivo en Uruguay. Tengo una megadrive y 20 juegos, ellos : Street of Rage 2, Golden Axe 3, Flashback, Bubsy, Cool Spot, Mortal Kombat, Street Fighter 2, Special Champion Edition, Rocket Knight Adventures, World cup 92, Thunder Force 4, Chase H.Q 2, Splatterhouse 3, The Flintstones, X Mens, Figthings Master y Bart's Nightmare.
Tengo los password de Flashback:
easy: betsy - pancho - studio - toho - akane - incbin.
Normal: data - milord - quicky - bijou - clip.
1 ¿Va a salir Final Fight y Megaman de Capcom para megadrive?
2 ¿Va a salir World Heroes 1 y 2 para megadrive?
Bueno, me despido.
P.D.: Su revista es excelente y les deseo lo mejor.

Gerardo Senoris
Montevideo - Uruguay

Queridos amigos de Action Games:
Escribo para felicitarlos por la excelente revista que hacen. La compro todos los meses desde la número 1, lo que más me interesan son las novedades.

Tengo doce años, a fin de este año termino la primaria y a principios del '95 comienzo la secundaria. Yo quiero ser programador de videogames, pero para eso no se qué estudio secundario y terciario me convendría hacer. Es por este motivo que les escribo, para que ustedes me orienten.
Si no pueden publicar la carta por razones de espacio, les pido que de todas maneras me contesten, llamándome al 767-0658, o por carta a la dirección que figura en el remitente.
Muchas gracias
Confía en ustedes

Leonardo Orlando
Bs. As.

Action Games:
Me llamo Damián, tengo 14 años y me gustaría escribir para su revista debido a que considero que es una de las mejores y que sobre el tema entiendo. También me gustaría convocar a los chicos y chicas que les interese, a mi club de consolas Sega Megadrive por correo o telefónicamente a Finochietto 2013 al 27-2764, todos los días de 1 a 9 de la noche.
Los saluda

Damián A. Faccini
Capital Federal

Hello Action Games:
Tengo muchas revistas pero la suya es la mejor que hay en el mundo para mí y para mis primos. Tengo un Super Nes con 17 juegos. Les mando algunos trucos:
Mortal Kombat: las finales: J. Cage: → →, ... e Y.
Cano: ← ↙ ↓ ↘ → y B. Liu C.: → ↘ ↓ ↙ ←.
Scorpion: ↑ ↑ y L o R. Sub Cero: → ↓ → e Y.
Sonya: → → ← ← y R o L.
World Heroes: (Poderes)
Hanzo: ↓ → y Y - → ↙ ↘ e Y.
Fuma: ↓ → e Y - → ↙ ↘ e Y.
Dragon: Y ... - ← → y B.
Jamme: ← (2 s) → e Y - ↓ (2 s), ↑ e Y.
J. Carn: ←, (2 s) → e Y - ↓ (2 s), ↑ e Y.
M. Power: ← (2 s) → e Y - ← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙
Brocken: ← → e Y - ↑ → e Y
Rasputín: ↓ ↘ → + Y - ↓ ↙ ← y B
Soccer: tiro con comba: B (apretando el botón) y direccional.
Al Super Mario World le paso 94 fases.
Un saludo
P.D.: sigan así, con muchas fuerzas. (Tengo 12 años)

Renzo S. Mestas Núñez
Capital Federal

Hello Action Games:
Les escribo para preguntarles algún truco de Chacan para recuperar energía sin usar la magia de salud. ¡Ah!, les cuento que tengo 21 juegos y los gano casi todos pero me faltan 6. Le doy un password para Krusty's fun House, con este password podrán abrir toda las puertas, ahí les va, es Smailliw. Ahora me despido. Chau.
P.D.: ¡son la mejor revista del universo!

Fernando Burek
Posadas - Misiones

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Guillermo Crespi:

Amigos de Action Games:
Me llamo María Laura Pascuero, tengo un Family Game y 8 cartuchos. Voy a contestar el desafío de Guillermo Crespi:
Para conseguir el maletín de la aduana en el Operation Stealth, hay que hacerse pasar por alemán, gracias a Charlie que escondió un falsificador de documentos en el maletín.
P.D.: les pido por favor que me pongan en los Winners.

María Laura Pascuero
S.S. de Jujuy

También le contestó:
Javier H. Pilotti

Respuesta para Sergio L. San Martín:

Passwords de Lolo 3:
Torre 8 - nivel 1: TNLN 4C▲W Y♦RK ♣2TT
Torre 9 - nivel 1: PVGP 4WYW YYM♦ DF♥♦
La tercera letra o número del segundo password no me acuerdo si es un seis o una ge; fijate y probá con los dos.
Pregunta para Action Games: ¿saldrán para Family los juegos Klax y Marble Madndes?
En EE.UU. sé que existen para Nintendo.
Otra: ¿existe para family algún joystick especial para jugar al arkanoid, el Arkanoid II y el Thunder & Ligthing?
Ultima: ¿para cuándo la realidad virtual?
Gracias y hasta la próxima.

Guillermo Oscar Cortina
Trelew

También contesta a S. San Martín:
María de los Angeles Suárez - Bs. As.

Respuesta para Juan Manuel Boveda:

Amigos gamemaníacos:
¡Hola! Me llamo Joaquín, tengo 12 años y un Nintendo. Me gusta mucho su revista, la compro todos los meses, me encanta su sección Shots, es lo primero que leo. Ya he pasado más de 20 juegos.
Aquí les mando una propuesta, unos trucos y una respuesta a un desafío.
Me gustaría que pasaran una nueva sección del Nintendo 8-bits, de sus mejores juegos y de los más clásicos, también que pasen más trucos para

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



esta consola.
También podrían abrir más secciones de cartas (por ej. una sección para preguntas, otra para los desafíos, etc.)
¿¡Qué pasó con Game Boy y Game Gear, parece como si se los hubiera tragado la tierra!?
Aquí va mi respuesta al desafío de Juan Manuel Boveda:
Simpson 1: en el primer nivel tienes que cambiar todo lo que sea de color púrpura a otro color.
En el teléfono pon una moneda y llama, al acabarse la comunicación con el bar va a salir un hombre con traje púrpura, con el aerosol pintalo de rojo y salí corriendo. Puedes prender el cartel grande con una cañita voladora y así cambiarlo de color. En el cine, a la hora que dice ahí, andá y pintá al nene de rojo.
También puedes pintar al policía que aparece al pisar el césped. En el segundo nivel tienes que agarrar todos los sombreros que encuentres.
Por favor publiquenme en la lista de winners.
Me despido con estos trucos y... ¡¡¡aguante Action!!!
Mickey Mousecapade: cuando aparezca Game Over en la pantalla, apretá: A, B, Start, Select, direccional. Aparecerás en el mundo en que perdiste.
Super Mario Bros: para continuar en el mundo en que perdiste, apretá A, Start al aparecer el nombre del juego.
Batman 2: Sound Test: cuando aparezca el nombre del juego apretá simultáneamente los botones A y Start. Si lo hacés bien podrás escuchar los efectos de sonido y las melodías.
Top Gun 2: una estrategia fácil para ganar el modo 1P. vS. game es esta:
Cuando te aparezca el avión, levanta tu avión un poco y dispara, lo derribarás muy fácilmente.
Nota: cada vez se te irá haciendo más difícil.
Para el aterrizaje sigue las indicaciones que aparecen abajo del tablero de mandos.
P.D.: Si algunas cosas ya han sido escritas por favor disculpen.
Esta carta la mandé el 8-2-94.
¡Viva Action Games!

Joaquín Fernández
Bahía Blanca

También contestaron a J. M. Boveda:
Leandro Damián Magliola
Lucas Ríos
Mauro Alexis Colombini

Respuesta para Sebastián Albolián:

Hola amigos de Action Games, me llamo José A. Culzoni, tengo un video Racer y un Family común, con los juegos Street Fighter III, Castlevania I, 1942, 1944, Double Dragon I, Castlevania JR y me estoy por comprar Fatal Fury 2 (Family). Amigos de Action Games, que tanto saben del equipo de realidad proyectada de Nintendo que va a salir a finales del '94, me gustaría que me informen un poco de qué se trata, si estará bueno, porque quiero comprarlo.
Bueno basta de palabras y aquí va una respuesta para Sebastián Albolián. Si vos querés pasar al esqueleto de la 5, tenés que tener el hacha o la cruz que es como un bumerang, sacudile todo lo que tengas y mucho, mucho cuidado con las guadañitas, no es nada fácil, después viene Drácula. Esto es más bien un truco casero, yo solamente lo pasé dos veces. Cuando pases al esqueleto (la muerte) para vencer a Drácula tenés que pegarle en la cabeza porque en el cuerpo no le hacés nada.
Seba, espero que esto te sirva de algo.
Amigos de Action Games me gustaría que mi nombre aparezca en la tabla de los Nº 1 de videogames, ya no más nada que decir.
Me despido hasta la próxima. Chau.

José A. Culzoni
San Andrés de Giles

Contestan también:
Simón Solare Reigada
Christian Castellanos

Respuesta para Diego D. Amaral Franco:

Revista Action Games:
Les escribo porque estoy desesperado. Ya envíe 7 cartas pero ninguna ha sido publicada porque habrán estado mal redactadas.
Trucos para Family:
Mario 1: en la fase 1-2 llegá hasta el final, no te metas en el tubo, parate en él y rompé el penúltimo y antepenúltimo bloque (el último no) y colocate en la orilla casi en el aire, brincá agachado y cuando llegue al tope del salto, apenas empieza a bajar, poné el control hacia la derecha y se introducirá en la pared, caminá y metete en el primer tubo y te llevará al mundo 0-1.
También cabe mencionar que lo lograrás con práctica.
1) ¿Por qué no responden todas las preguntas que les hacen los gamemaníacos?
2) En esta revista debe haber 20 páginas de cada sección, ¿o no?
Terminé estos juegos;
Mario 1, 2 y 3, Robocop 2 y 3, Punch Out, Los Picapiedras, Turtles 2 y 3, Mario Pizza Pop, Alien III, Operation Wolf, Spartan, Toki, Terminator 2, Simpsons 1 y 2, Ducktales 2, Megaman 1, Street Fighter 2 y 3, Krusty Fun House.
Respuesta para Diego D. Amaral Franco sobre el juego pipe-v: parate al lado de las cosas raras y presioná arriba y B.
Me despido diciendo: ¡por favor, publiquen mi carta!

Guillermo Sánchez
Rosario

Respuesta para Christian Benítez:

¡Hola! Soy Adriano Varoli y quiero responder al desafío de Christian Benítez: te van a salir tres cuchillos y tenés que saltarlos cuando bajan. Después tenés que pasar agachado debajo de dos cuchillos que están en el techo.
Después te vienen 6 trampas más, algunas las saltás y otras las pasás agachado. Ahora te vienen de nuevo las mismas trampas y cuchillos, pero menos espacio. Tenés que hacer lo mismo de antes pero todo bien rápido, porque el suelo se cae. Al final, tenés que saltar calculando el espacio, porque si no, te caés al vacío.
Después de eso, tenés que pisar en las letras correctas para formar la palabra Jehová: acercate al borde y saltá a la J; las siguientes tres letras tenés que saltarlas porque abajo no hay nada. Desde la E, correte hasta la plataforma sin grabar y saltar a la H. Ahora, sólo podés caminar sobre las letras correctas o las plataformas sin letra. Después de la O, las otras dos letras siguientes son falsas, vas a caer en la V, saltás otra falsa letra y llegás a la A.
Ahora, para pasar el precipicio, avanzá caminando sin parar. Al final el cáliz es el de madera a la izquierda. Si es el correcto, podés ir tranquilo al final.
Quería preguntar cómo paso el árbol de lava en el juego Chuck Rock II para Mega. Con esta carta les mando el cupón para asociarme. Quería decirles que tengo un megadrive con 9 juegos y la Menacer y ahora quiero comprar el Mega CD2. Quiero saber cuánto cuesta y con qué juegos viene.
¡Chau! ¡Sigan así o mejor todavía!
P.D.: publiquen la carta, es la tercera que mando y no sale ninguna.
P. D. 2: disculpen la ortografía y caligrafía, es que soy desprolijo.

Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza

También contestan a C. Benítez:
José Luis Inchauspe
Rolando Aragüez

Respuesta para Gustavo G. Rago:

Hola, me llamo Rafael Elizalde y tengo una PC y con mi amigo Santiago Vanina logramos responder la pregunta a Gustavo Gabriel Rago que no sabía pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest:
Gustavo: tenés que seguir el cadillac y cuando se detenga llamá por la radio pidiendo apoyo y cuando llegue la otra patrulla, esperar hasta que nuestro compañero se coloque en posición de disparo para cubrirnos. Con mucho cuidado bajar del auto y gritarle al conductor que se baje del auto, levante las manos, que se acueste en el piso y luego acercarse y esposarlo (Cuff Him), arrestarlo (arrest him), revisarlo (search him) y leerle sus derechos (read him his rights). Luego pedirle que nos siga (follow me). Abrir la puerta trasera y hacer subir al sospechoso (open back door). Cerrá la puerta trasera (close backdoor) y mirá el auto del sospechoso (look car); abrí la puerta trasera (close backdoor) y mirá el auto del sospechoso (look car); abrí la puerta y revisá el auto. Mirá todas las cosas que hay dentro de un compartimiento, entonces tomá la libreta negra para cerrarla luego y tomar las licencias. Luego y por último conducí hasta la cárcel.
Bueno, Gustavo, espero que puedas terminar el juego.
P.D.: tres hurras por Action Games. Chau

Rafael Elizalde
9 de Julio - Bs. As.

Respuesta para Fernando G. Abalo:

A los lectores de la misma:
Me llamo Daniel. Tengo 14 años y un Mega Drive. Primero le quiero mandar las Fatalitys del Game Boy a Fernando G. Abalo.
Kano: ↓ ← ← y A
Raiden: ← → ↓ y cubrirse
Liu Kang: → → ← y B
Scorpion: → → →, A y B
Sub Zero: ↓ → ↓ ← y B
Sonya: ← ← →, A y B
Por mi parte, la primera vez que vi el Mortal Kombat para Mega Drive me dieron ganas de tirarlo a la basura; pero después leí el truco de la sangre (Revista Game Player) y bueno, ya era otra cosa. En este juego hay más que un balín que se esconde en The Pit. Está el Buda, Ermaes, el Esqueleto y el Dragón.. Sí, leíste bien, cuatro nuevos personajes. Pero cambiemos de tema. Me gustaría que publiquen trucos y estrategias del Mortal Kombat II. Sí, ese juego existe, y les voy a contar un poco de la historia: "Con la caída del Imperio de Shang Tsung aparece un macabro personaje proveniente de Out World llamado Shao Kan. Shang Tsung le imploró clemencia y Shao Kan lo perdonó con la condición de que participe en el torneo. Por otra parte raptó a Sonya y a Kano. Y además las Fuerzas Armadas de Estados Unidos mandan a JAX, un negro musculoso a rescatar a Sonya".
Los personajes: está Raiden, Scorpion, Sub-Zero, Liu Kong, Cage, Reptile, Kung Lao, Baraka, Kitana, Milena, Shang Tsung y Jox.
Algunos tienen más de una Fatality.
Bueno me despido y por favor publíquenla.
PD. Un saludo para los viciosos de Parque Patricios.

Daniel Antúnez
Capital

Contestó también:
Diego Martínez

Respuesta para Pablo Segade:

Queridos amigos de Action Games: The best of the world. Me llamo Hernán pero me dicen Nano, tengo 15 años y un Sega Genesis.
Necesito que me ayuden porque me estoy volviendo loco, quiero saber cómo hago para pasar la zona Ocean Oil de Sonic 2, porque hace meses que intento pasarla y no puedo.
Otra pregunta cómo puedo hacer para conseguir los números de Action que no tengo porque me faltan un toco y quisiera tenerlos a todos. ¡AAAH! También quisiera decirle a Pablo Segade que las instrucciones del primer nivel del star Trek está en el número 4 de Action Games. Bueno, por último, quería felicitarlos a ustedes por la revista, es una maza, está re-joyita y por favor no cambien nunca. By, by.
P.D. 1: por favor, publiquen mi carta (de rodillas).
P.D. 2: ¡Aguante Action, el Rojo y Metallica, lo más grande que hay!

Hernán Sosa
Capital

Contestan también:
Roberto H. Santucho
Juan Belink
Lucas Lavie

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Sergio L. San Martín - Capital
Les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase.
Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.
Matías A. Diez - Tandil
Sigo sin entender el juego "The Blue Marin".
Pablo Segade - Capital
1) ¿Cómo se pasa el primer nivel del juego Star Trek?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Gerardo Senoris:
Por el momento no tenemos noticias sobre los juegos que nombrás para Mega. Saludos a todos los uruguayos.
Para Guillermo Oscar Cortina:
1 - No tenemos información de los fabricantes sobre los juegos.
2 - El joystick que mencionás salió en Japón al principio de la locura del videogame. Hoy quedan muy pocos y es dificilísimo encontrarlos.
Para Joaquín Fernández:
1 - Por el momento, creemos que la cantidad de espacio que tienen los lectores en la revista es superior al de cualquier otra. Igualmente, si podemos hacer algo más lo haremos.
2 - Debido a la gran cantidad de títulos que aparecen para Super Nes, Nintendo, Mega Drive y Master, nos vemos obligados a privilegiar estas secciones.
Para José A. Culzoni:
Te contamos que el equipo que decís es el tan prometido (muchísimas veces) CD de Nintendo. El lanzamiento esta proyectado para fines del '95 (si no fallan otra vez o se adelantan).
Para Guillermo Sánchez:
1 - Tratamos de contestar todo lo que podemos. Hacer una revista y publicar la gran cantidad de cartas que nos llegan no es muy fácil.
2 - La cantidad de páginas por sección es directamente proporcional al lanzamiento de juegos para cada norma.
Para Adriano Varoli:
Te recomendamos consultar directamente con los comerciantes ya que los precios son muy desparejos y cambiantes. Los juegos con los que viene dependen muchas veces de la promoción.
Preguntá mucho antes de comprar. Mirá que no cuesta dos mangos.
Para Hernán Sosa:
Hay un cartelón muy grande en esta página que te informa cómo conseguir revistas atrasadas.

AGUANTEN GAMEMANIACOS !!!

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada

Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires

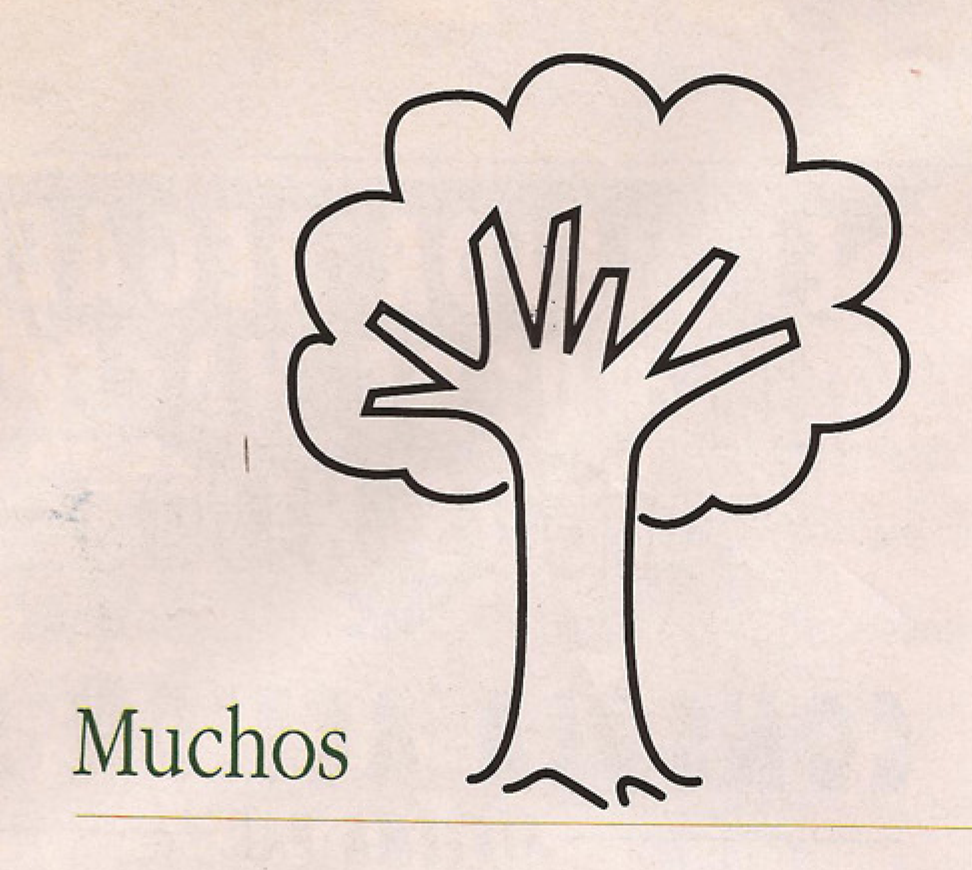
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
Guillermo Tonoyose
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy

Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza
Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires
Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires

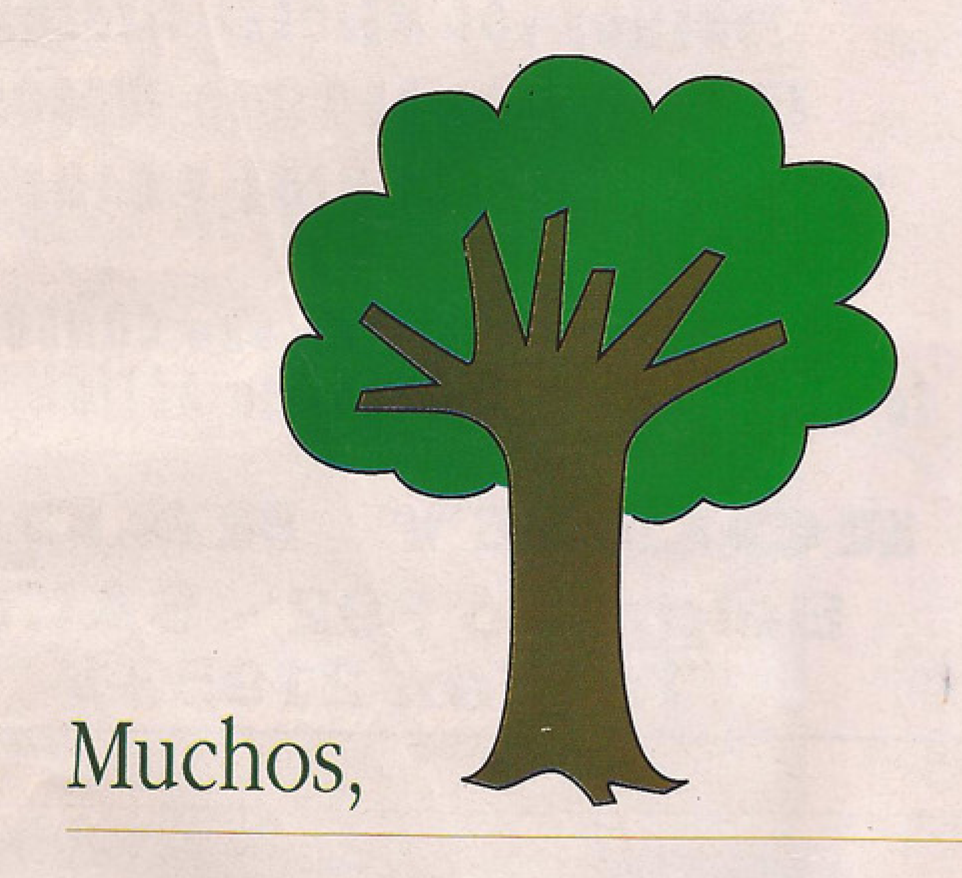
Ya hay 134 WINNERS a los que les sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquensé con Action al 951-6239.



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

ACTION GAMES *Por una vida sin Game Over*

market place

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834

market place

IMPORTADOR DIRECTO



FAMILY GAME

EL MEJOR PRECIO

- 150 MODELOS NUEVOS EN CARTUCHOS DE FAMILY GAME Y SEGA
- VENTAS POR MAYOR
- ENVIOS AL INTERIOR

SOLICITE LISTA DE PRECIOS

Av. MOSCONI 3478 (1419) CAP. TEL/FAX: 571-5728

Tardó pero valió la pena.

Ya inauguramos

EN VIDEOJUEGOS LO QUE SE TE OCURRA LO TENEMOS SINO TE LO CONSEGUIMOS EN

crazy games

VENTA - CANJE Y ALQUILER

FAMILY
SUPER NINTENDO - MEGA DRIVE
C.D. - NEO GEO
GENESIS

CABILDO Y JURAMENTO
Galería Churba - Local 35

CASA LIN'S

Venta de videogames Family, Sega y cartuchos de 8 y 16 bit

UNICAMENTE POR MAYOR

PASTEUR 532- Cap. - Telefax 952-7437